Руководство Игрока по Конфликту

Designers: Colin McComb and Dale Donovan
Developer and Editor: Michele Carter
Creative Direction: Andria Hayday
Box Cover Artist: Robh Ruppel
Book Cover Artists: DiTerlizzi, Robh Ruppel
Interior Artist: DiTerlizzi
Cover Photograhper: Michael DeHoog
Art Direction: Bruce Zamjah
Electronic Prepress Coordinator: Dave Conant
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design and Production: Dawn Murin, Greg Kerkman
Перевод: Ника Бельская

Особая благодарность высказывается Биллу Слависксеку

Оглавление

Тур Конфликта
Пути Равновесия
Путешествие по Планам
Гора Олимп
Река Океанус
Река Стикс
Иггдрасиль, Мировой Ясень
Путь через Планы

Земли Зверей: Навстречу Дикой Природе
Зеленая Гильдия
Достопримечательности
Скитающееся Племя
Благой Двор
Насест Лорда Сов

Байтопия: Между Двумя Небесами
Достопримечательности
Странствующий Треант
Каменный Свод

Карцери: В Темнице
Достопримечательности
Фетафон
Дом Мостов

Элизиум: Под Лазурными Небесами
Хранители

Достопримечательности
Портико

Геенна: В Огне
Достопримечательности
Фо Линг По
Расселина Хулгиса

Серая Пустошь: Царство Сумрака
Достопримечательности
Камни Страданий
Город в Центре

Тур Конфликта

Закон с одной стороны, Хаос с другой, Добро и Зло
разрывающие друг друга - и ты называешь
эти планы нейтральными?
-Тасмар, мироходец, обращающийся к прайму-Невежде

На крайних пределах Великого Кольца, шесть планов сопротивляются давлению закона и хаоса. Эти планы в действительности нельзя назвать "истинно нейтральными". Сверху лежит триада добра - Земли Зверей, Байтопия и Элизиум - где правят тайны и величие. Внизу скрывается триада зла - Карцери, Геенна и Серая Пустошь - источники ужаса и боли.
На этих планах находятся одни из наиболее опасных мест мультивселенной, хотя там же скрываются некоторые из наиболее желанных достопримечательностей. Элизиум, к примеру, является воплощением рая, о котором мечтали столь многие, рая, дарующего освобождения от забот, стремлений и беспокойств. Немногие планы способны сравниться с сияющим величием Элизиума, спасающего рубак от беспокойности и хаотичности окружающего мира.
Конечно же, представления о рае варьируются от странника к страннику. Некоторые, к примеру, предпочитают дикие и буйные Земли Зверей. Они отвергают цивилизацию и все её прелести, выбирая путь природы. Эти странники всегда хотели быть животными; они предпочитают сконцентрироваться на текущих и мимолетных желаниях, не обращая внимания на большие стремления.
Если же странник предпочитает цивилизацию и любит тяжелую работу, то он может найти себе теплое местечко на склонах Байтопии. Этот трудолюбивый, хотя и пасторальный план, дарует не один "рай", а сразу два, каждый из которых располагается напротив другого, подобно бутерброду. Байтопия всегда готова раскрыть объятья тем, кто готов неустанно работать ради того, чтобы обрести мир.
Тем не менее, внимание странников привлекают не только Верхние Планы; почти столько же путешественников стремится достичь миров противоположной стороны Кольца. Геенна, родина демонических юголотов, бросает вызов самым могучим мироходцам своей первозданной жестокостью.

Весь этот план представляет собой одно большое испытание, с помощью которого рубака может проверить силу своей воли и достичь чего-то большего. Знаток, который смог выжить на пылающих склонах Геенны, воистину может смотреть свысока на тех, кто даже не пытался сделать этого.
Даже Карцери, темница Титанов, пользуется неизменным успехом у тех, кто сражается за земли и веру. Это место заполнено лжецами и предателями, но если философия странника соответствует плану, то ему может действительно понравиться здесь. В конце концов, большая часть мироходцев понимает, что Карцери не так прост, как кажется. Но они должны справиться с этой проблемой. В конце концов, если странник оказывается в Красной Тюрьме, он может никогда уже её не покинуть.
Последним планом конфликта является мрачная Серая Пустошь. Кровавая Война бушует на здешних безжизненных полях, тогда как отчаяние распространяет, подобно смертельной болезни, среди здешних жителей. Пустошь представляет собой окончательное испытание для тех, кто не может принять тот факт, что они слабее других. Здесь испытываются их желания, и мечты рубак должны быть сильнее самого плана, вытягивающего из них жизнь, если они хотят выжить. Для некоторых людей, это рай. Для других - это утрата рая.

Пути Равновесия

Если у обитателей "нейтральных" планов и есть что-то общее, то это их загадочное поведение. Большая их часть отвергает принципы хаоса и закона, и потому ни один чужак не может предсказать их действия или, хотя бы, понять их. Прекрасным примером этого могут послужить юголоты Нижних Планов: Эти демоны преследуют свои собственные цели, обращаясь со странниками с различной степенью вежливости. Иногда, они могут действовать, подобно танар'ри, и просто отрубают голову глупцу. В других случаях, они говорят с путешественником так, если бы он был самым важным знатоком во вселенной. Но чаще всего, они просто используют странника в качестве пешки в их бесконечных играх. Как ни прискорбно это отмечать, но их добрые собратья могут быть такими же коварными, если цель, на их взгляд, оправдывает средства.
На планах конфликта можно найти практически все, что угодно. Независимо от того, способствуют ли их поступки добру или злу, союзники могут неожиданно стать врагами, и готовы продать практически каждого, если им предложат хорошую цену. Некоторые называют это предательством. Тем не менее, подобное поведение помогает поддерживать драгоценное равновесие Великого Колеса. Независимо от их мотивов, обитатели планов конфликта оказывают на происходящее успокаивающее воздействие, гарантируя, что ни закон, ни хаос не победят в бесконечной войне, и не захватят власть во вселенной.
По вполне естественным причинам, этот "кодекс равновесия" обеспечивает баланс между потребностями индивидуума и общества, в котором он живет. Нейтральные существа не сомневаются в том, что между ограничениями и правами, как, впрочем, между законом и анархией, должна быть определенная связь. Иногда кодекс отдает предпочтение правам личности; в других случаях, в выигрыше оказывается общество. В любом случае, он сосредотачивается на тех или иных потребностях. (Тем не менее, этот "аспект" кодекса можно только с очень большой натяжкой отнести к Элизиуму и Серой Пустоши. Обитатели

этих планов, кажется, поднялись выше проблемы личность-против-общества. Теперь их интересует только добро или зло в чистом виде).
Тем не менее, "уравновешивание", которого удается добиться с помощью кодекса, имеет один побочный эффект: В мультивселенной начали считать, что нейтральные существа просто не могут совершить что-то, предварительно как следует не подумав. Представители Знака Единого прекрасно отвечают этому стереотипу; создается впечатление, будто они оценивают каждое действие с каждой стороны прежде, чем, наконец, делают хоть что-то. С другой стороны, Совершенный Орден полностью выбивается из этого правила - если во вселенной есть люди, которые не думают перед тем, как действовать, то это Скрытые.
Таким образом, обсуждая жителей "нейтральных" планов осталось отметить последнюю их особенность: Они уверены в том, что понимают вселенную гораздо лучше, чем все остальные, и что только они могут уловить "общую картину". Если вы попробуете убедить их в обратном то, скорее всего, вспыхнет драка. В конце концов, "нейтральный" еще не означает "пассивный". Эти рубаки умеют возмущаться не хуже всех остальных.

Путешествие по Планам

Страннику, который собирается путешествовать по планам конфликта, лучше всего будет воспользоваться одним из Великих Путей. Только Байтопия не связана ни с одной из этих планарных дорог. К примеру, та же Серая Пустошь находится на пересечении сразу трех из четырех Великих Путей: реки Стикс, Мирового Ясеня и Горы Олимп. Создается впечатление, будто этот план просто приглашает странников посетить его.
Странники, путешествующие по Великим Путям, всегда должны быть осторожны, даже на добрых планах. Если среднестатистический путешественник знает эти пути, то можно поспорить, что они известны гораздо большему количеству более чем неприятных существ. И эти существа с готовностью воспользуются наивностью глупца, который решится убрать руку с рукояти клинка или забудет о заклинании, которое могло бы сорваться с его губ.

Гора Олимп

Великая Гора Олимп связана со всеми тремя нижними планами конфликта, но только один из путей более или менее хорошо известен. Подземелья горы Олимп связывают Арборею и глубины Серой Пустоши, и потому некоторые из пещер Олимпа могут вывести странника на Плутон, третий слой этого плана. Обычно путешественники выходят на Серую Пустошь неподалеку от королевства Гадеса, бронза Подземных врат которого сияет даже в сумраке Пустоши. Очевидно, что это один из самых опасных путей; сложно представить, что может скрываться в туннелях под горой.

Река Океанус

Океанус, прекрасная река Верхних Планов, течет через первый слой Земель Зверей и через все четыре слоя Элизиума. Это река добрых намерений и ароматных вод. Тем не менее, это еще не означает, что у Океануса нет своих

опасностей; водопады, высотой в несколько тысяч футов, разбивающиеся об лежащие внизу камни, кружащиеся водовороты, затягивающие глупцов навстречу их гибели, и различные хищники, обитающие в глубинах реки и на её берегах.
Странник, желающий попасть на один из Верхних Планов, может просто разбить лагерь на берегу Океануса. Множество кораблей следует по этому Великому Пути (за исключением нескольких очень опасных мест, которых моряки предпочитают избегать), и большая часть мореходов с радостью возьмет еще одного или двух пассажиров.

Река Стикс

Ядовитые воды Стикса текут через все нейтрально-злые планы. Первый слой Карцери заполнен множеством болот и каналов, и большая их часть каким-то образом связана со Стиксом. На пылающей Геенне Стикс иногда вырывается из-под исполинских утесов. Большая часть темной воды превращается в пар, оказываясь на поверхности Геенны, но в глубинах пещер можно наткнуться на небольшие притоки Стикса, освещенные потоками лавы, текущими неподалеку. На Серой Пустоши находится самая широкая и самая мелкая часть Стикса. Именно по этой реке на Ойнос прибывают танар'ри и баатезу, и потому множество отбросов и грязи попадает в её черные воды, включая гниющие трупы демонов, которые погибают здесь. Говорят, что в центре этого плана находится огромный водоворот, который разносит всю эту мерзость по тем планам, через которые течет Стикс.

Иггдрасиль, Мировой Ясень

Запутанные корни и ветви Мирового Ясеня соприкасаются с тремя из шести планов конфликта, объединяя их в нечто напоминающее одно целое. Корни великого дерева уходят в Нифльхейм на Серой Пустоши, где дракон Нидхогг грызет их, выращивая при этом свое ужасное потомство. Нидхогг живет неподалеку от входа в домен Хель, и мудрые мироходцы предпочитают спускаться по другой стороне Мирового Ясеня.
Иггдрасиль достигает и Земель Зверей, отбрасывая свою густую тень на весь этот план. Он так же соприкасается со всеми слоями Элизиума, хотя с его помощью нельзя попасть на третий слой данного плана.

Путь через Планы

После того глупец окажется на плане, ему все еще придется как-то перемещаться по нему. Даже самые недалекие мироходцы знают, что у каждого плана есть свои опасности и особенности, и те идиоты, которые просто прыгают по Великому Кольцу, не имея какого-либо представления о том, как лучше перемещаться в том или ином месте, неизбежно окажутся в каком-то забытом всеми богами месте - и в полной зависимости от обитателей того или иного плана.

Земли Зверей: Единственной особенностью путешествий через Земли Зверей является то, что странник должен знать, куда он направляется, и стремиться попасть туда, как можно быстрее. В противном случае, он может оказаться

добычей какого-то зверя, или же вызвать недовольство кого-то могучего. На Землях Зверей лучше быть охотником, чем жертвой.

Байтопия: Как и в случае с Землями Зверей, рубака должен представлять, куда он идет, и что он делает. Если его голова забита какой-то гадостью, и он даже не понимает, что он делает, то очень сомнительно, чтобы ему удалось добраться в нужное ему место в наикратчайший срок. Это создает определенные сложности для тех, кто просто скитается по планам, надеясь найти что-то интересное. Те, кто путешествуют с определенной целью или стремятся достичь места своего назначения, могут передвигаться по Байтопии так же, как и обычно. Этот план не предназначен для бродяг и разгильдяев, и доказывает это одним своим существованием.

Карцери: Главное, что должен помнить странник, путешествующий по Карцери, это то, что весь этот план представляет собой цепь сфер, очень похожую на исполинское ожерелье, и то, что не все места, которые он хочет увидеть, находятся в одной сфере. Каждый, кто собирается отправиться на Карцери, должен прихватить с собой побольше денег для того, чтобы обеспечить себя определенным транспортом: для каждого слоя ему понадобится что-то новое. На первом слое - это обычная плоскодонка; на втором - нечто, что сможет защитить его от кислоты и хищных растений; и так далее.

Элизиум: Всем известно, что странник, перемещающийся по Элизиуму, должен делать это с помощью добрых деяний. Этот план обращен к абсолютному добру, и потому не имеет значения, будут ли эти деяний приправлены толикой закона или хаоса, во всяком случае, до тех пор, пока рубака совершает их с чистым сердцем и светлым разумом.

Геенна: Странник на Геенне должен передвигаться очень осторожно для того, чтоб не упасть в поток лавы. Кроме того, ему следует захватить с собой снаряжение для скалолазания, так как единственное место, где этот план может быть плоским, находится в мечтаниях рубак, которые приходят туда.

Серая Пустошь: Главная тонкость путешествий по Пустоши состоит в следующем: Каждый глупец знает, что Пустошь вытягивает его эмоции, оставляя одну только пустую оболочку. Тем не менее, большинство не знает о том, что для быстрого передвижения по Пустоши, рубака должен сознательно расстаться со своими эмоциями, или хотя бы с частью их, или же его путь будет занимать в три раза больше времени (и на протяжении всего пути он будет подвергаться воздействию Пустоши). Если он сознательно откажется от своих эмоций и надежд, то он будет двигаться гораздо быстрее. Тем не менее, если он отдаст их без борьбы, то он забудет, куда и зачем он вообще направлялся. В результате этого, передвижение по этому плану оказывается весьма проблематичным; большая часть странников предпочитает бороться с Пустошью и надеяться, что силы их воли хватит для того, чтобы победить.

Земли Зверей: Навстречу Дикой Природе

Хей, брат, классный клюв!
-Каин, Невежда, который вот-вот
останется без головы

Земли Зверей воплощают в себе все дикое, естественное и раскованное, что есть во вселенной. "Идеальная Глушь" является самым живым местом, которое когда-либо может посетить странник. Глупец, который проводит некоторое время на Землях Зверей, чувствует себя воодушевленным и более живым, чем раньше. Каждое чувство, каждая эмоция становится сильнее. Ни на одном плане нет такого ясного неба, таких холодных ручьев и такой вкусной еды. Земли Зверей воздействуют на всех, кто оказывается на их диких просторах.
Многие праймы говорят, что Земли Зверей напоминают им самые дикие уголки их родных миров. Любые природные ландшафты, которые встречаются на праймовых мирах, существуют и здесь. Пустыни, саванны, луга, степи, джунгли, леса, болота - все это и многое другое можно найти на этом плане. Более того, дикая природа Земель Зверей настолько "идеальна", что все персонажи, знакомые с природой, вскоре понимают, что их чувства становятся острее, а связь с природой - сильнее.
На самом деле, этот план является настолько диким и свободным, что он освобождает дух и пробуждает зверя в тех странниках, которые проводят здесь слишком много времени - причем у каждого из них это происходит по-своему.
Погода на Землях Зверей является такой же дикой, как и обитатели этого плана. Она колеблется и изменяется без малейшего предупреждения, и потому прекрасный, ясный день может превратиться в ужасную бурю за считанные минуты. Каждый из трех слоев этого плана обладает своей собственной экологией, но при этом их объединяет дикое смешение ландшафтов. Хотя джунгли не следуют прямо за арктическими ледниками, изменение ландшафтов здесь все равно происходит гораздо более часто и непредсказуемо, чем в любом праймовом мире.
Первый слой этого плана, Кригала, представляет собой землю вечного полдня. Здешнее солнце, Селера, всегда висит высоко над землей. Вечное тепло Селеры стало источником небывало активного роста здешней флоры. Растения в большинстве праймовых миров обычно получают менее 12 часов солнечного света в день, после чего переводят его в энергию для роста. Но на Кригале, где солнце не заходит никогда, растения, деревья и другая флора могут достигать воистину невиданных размеров. В некоторые местах, Селера сжигает и опустошает землю, создавая пустыни и засушливые степи. На противоположном конце экологического спектра находятся густые дождевые леса и влажные, туманные топи, раскинувшиеся вдоль рек этого плана, включая и знаменитый Океанус. Где-то посередине между двумя крайностями находятся равнины, вельд, луга, холмы, пустоши и даже горы.
Река Океанус играет ключевую роль в жизни на Кригале, так как ароматные воды этой реки питают растения, корни которых иссушает постоянный жар Селеры. Животные приходят к этой реке в поисках пищи, воды и - в случае с хищниками - жертв для охоты. Ветви Мирового Ясеня, Иггдрасиля, так же прорастают через Кригалу и два других слоя Земель Зверей. Многочисленные

животные - в том числе и хищники - обитают на широких ветвях Иггдрасиля, где находятся их дома и гнезда.
Следующим является Брикс, слой сумеречный теней, в небе которого одновременно находятся и солнце, и луна. Брикс является слоем вечных сумерек. В небе над Бриксом сражаются за власть Селена и её лунный брат, Ноктос. Все обитатели этого плана привыкли жить в прохладной и туманной полутьме. Учитывая то, что свет, исходящий от Селеры, не настолько силен здесь, как на Кригале, большая часть растений этого слоя настойчиво тянет к ней свои листья. Туманы и тусклый свет приводят к тому, что кустарник скрыт тенью, и многие части этого плана вообще лишены света Селеры. Чаще всего, там нет ничего интересного, но говорят, что некоторые из этих мест скрывают проходы к тайным королевствам и сокровищам, давно утраченным на Прайме: все эти богатства принадлежат к тем предметам, которые считались надежно спрятанными в каком-то темном хранилище или древнем склепе, но затем куда-то исчезли. Ходят слухи о том, что как минимум некоторые из них скрываются в тенях Брикса. Некоторые рубаки поговаривают о том, что с этим теневым слоем Земель Зверей как-то связан знаменитый Демиплан Тени.
Тени скрывают и другие секреты, так как не один и не два глупца слишком близко подошли к одной из густых теней Брикса и обнаружили, что там скрывается яростный хищник - если не хуже.
Погода в Бриксе является более прохладной и влажной, чем на Кригале. В большинстве своем здесь доминируют леса, начиная горными и заканчивая лиственными. На этом слое достаточно много папоротников и других растений, характерных для районов с прохладным климатом. В сумеречном воздухе жужжат насекомые, и существа, которые привыкли питаться или охотиться в полусвете, скитаются в вечных сумерках этого слоя в бесконечных поисках пищи.
И последним является слой вечной ночи, Карасутра, где никогда не бывает солнца, где в небе висит полная луна, а тьма поглощает весь свет. Третий слой Земель Зверей полностью принадлежит Ноктосу. Единственным источником света в этом месте является полная луна, которая сияет в ночном небе. Факелы и другие открытые источники огня не желают гореть на этом плане. Рубаки считают, что Карасутра скрыта тьмой не просто так; здесь должно скрываться что-то ужасное и опасное. Конечно же, эти слухи только порождают еще больше вопросов. Кто или что спрятал здесь это нечто? Зачем прятать это на Землях Зверей? Если темнота не является природной, то, как её создали? Другие считают, что нечеловеческие расы, которые живут над землей (эльфы, некоторые халфлинги и наземные гномы), обрели свое инфравиденье где-то в похожем месте. Они упирают на то, что люди так же живут над землей, но при этом инфравиденья у них нет, и если так, то почему оно присутствует у представителей других рас? Они так же живут на поверхности земли и в большинстве праймовых миров следуют тому же жизненному циклу (день-ночь), что и люди. Возможно ли, чтобы эльфы и другие нелюди пришли на Прайм из какого-то очень плохо освещенного места - подобного Карасутре? Хотя, возможно, это всего лишь предположение.
Здесь живет большая часть животных, предпочитающих подземелья и норы. Эти существа привыкли к подземной тьме, и явно чувствуют себя на этом уровне гораздо более комфортно, чем на оставшихся двух. Некоторые глупцы даже решились исследовать туннели, вырытые самыми большими из этих животных.

Что именно хотели найти там эти исследователи - неизвестно; если они думали, что эти туннели ведут к какому-то давно забытому подземелью или склепу, то они были так же безумны, как Законники на Пандемониуме. Животных не интересуют материальные богатства. Если бы это было не так, то они бы не оказались на Землях Зверей, где жизнь проста, хотя и временами жестока. (Это не значит, что в туннелях не богатств, просто животные в большинстве своем не интересуют ими. Обширные залежи ценные минералов могут скрываться под поверхностью земли, но крайне сомнительно, чтобы звери попытались добыть их). Кроме того, убедить гигантского барсука или ласку в том, что рубака может заглянуть в его нору, явно будет не слишком-то легко.
Каждый слой заполнен существами, которые предпочитают ту или иную степень освещения. По саваннам Кригалы бродят львы, гигантские рыси вдыхают туманный воздух Брикса, пытаясь найти в его вечных сумерках новую добычу, и пантеры ожидают своего шанса во тьме Карасутры. На самом деле, этим планом правят звери. Большая их часть так же умна, или наоборот глупа, как и на Прайме, и они умеют говорить, хотя большая их часть предпочитает избегать этого. Многие из здешних зверей некогда были людьми, эльфами и другими гуманоидами. Довольно много рубак, непосредственно связанных с природой, подобно рэйджерам или друидам, так же приходят сюда, как, впрочем, и простые странники, обладающие добрым сердцем и стремящиеся вести спокойную жизнь в мире с природой. Все они принимают облик зверей для того, чтобы стать частью этого плана.
Все дело в том, что во всей вселенной у животных есть всего четыре вещи, о которых они должны беспокоиться: как найти убежище, как отыскать самку, как найти пищу, и как не стать пищей для другого существа. Им не приходится беспокоиться о политике или фракциях, платить налоги и взносы, посещать работу или школу, или заключать брачные контракты с людьми из определенного слоя общества. Многие люди считают это идеальным существованием.
За всеми этими существами присматривают особенно выдающиеся представители их рода, именуемые зверями-хранителями. Над ними находятся только Лорды Зверей, представители различных видов животных, облаченные в человеческие тела. Эти знатоки защищают своих подопечных с помощью всей доступной им силы и магии - и любой глупец, который считает, что эти рубаки не стоят его внимания, воистину достоин книги мертвых.
Помимо "обычных" животных, здесь встречаются и те рубаки, которые обладают определенной примесью звериной крови - те же кентавры, вемики, сванмэи и даже несколько людоящеров и добрых оборотней. Все они являются несколько более дикими, чем их сородичи в других местах, так как зов Земель Зверей пробуждает зверя в каждом живом существе, хотя при этом они все еще достаточно дружественны к чужакам, которые не пытаются поохотиться на них.
Знак Единого преобладает на Землях Зверей больше, чем какая-либо другая фракция, хотя это не так уж сильно проявляется. Эта фракция поддерживает здесь два небольших форпоста. Один из них, Пост Знака, содержит в себе Очаг Грез, философскую Мекку данной фракции. Отмеченные верят, что каждый из них является центром вселенной и доказательство этого так же является самоцентричным. Для обычного, природного животного, мир - в отношении всех его целей и намерений - прекращается там, где заканчивают пределы восприятия органов его чувств. Если существо не может съесть что-то, спариться с ним, найти в этом убежище или оказаться отправленным им в книгу

мертвых, то это что-то не существует. Следовательно, животные воплощают в себе идеал для некоторых Отмеченных, так как мировозрение зверей полностью совпадает с подходом Отмеченных к жизни.
Земли Зверей так же являются домом Зеленой Гильдии, секты, посвятившей себя защите дикой природы от "порчи" цивилизации. Более подробно, эта секта описана ниже.
Большая часть магии на Землях Зверей остается неизменной, за одним единственным исключением: Заклятья, связанные с ветром, воздухом или полетом просто не действуют здесь. Создается впечатление, что если рубака от природы не умеет летать, то он не сможет оторваться здесь от земли. И, конечно же, звери этого плана не являются обычными животными, и потому глупец, пытающийся подчинить или очаровать одного из них, скорее всего, столкнется с весьма неприятным сюрпризом.

Зеленая Гильдия
(Дикари)

Философия Секты. Дикая природа является источником всей жизни во вселенной. Островки природы существовали на протяжении многих эонов и должны продолжать существовать и дальше. Без природных ресурсов любая цивилизация обречена. Более того, дикую природу необходимо защищать от сил цивилизации, зла и разрушения.
С момента своего основания, которое произошло много столетий назад благодаря рэйнджеру-кентавру Анжелике Серебряной Гриве, Гильдия старалась защищать Земли Зверей и все дикие места, которым угрожала опасность. Дикари не призывают людей сжечь свои города и вернуться в пещеры; на самом деле они всего лишь стремятся избежать уничтожения дикой природы и жизни на планах. Подобно тому равновесию, которое царит в природе, цивилизация и прогресс должны быть сбалансированы с помощью здорового уважения к дикой природе и ко всему природному. Члены Зеленой Гильдии борются за этот баланс и никогда не допустят бесцельного уничтожения природной красоты.
Нынешним лидером Дикарей является очень честный и открытый Ааронаток, необычный жрец из далекого праймового мира, который подвергся в прошлом массивной экологической катастрофе, вызванной уникальной разновидностью магии, которая использовалась там. Ааронаток знает по своему опыту, к чему может привести уничтожение экосистемы мира, и он поклялся, что подобная судьба больше не постигнет ни один мир. В рядах этой секты можно встретить людей, эльфов, гномов, полуэльфов, халфлингов, свенмэйев, вемиков, кентавров, писки, спрайтов, ааракокр, треантов и представителей других рас, которые почитают красоту природы.
Символом этой секты является уменьшенное изображение Иггдрасиля (с помощью которого они перемещаются между планами), прикрытое маской. Маска украшена когтями, зубами и перьями, что символизирует существ, которых защищает эта секта. Каждый представитель секты носит ту или иную звериную маску, которая указывает на его близость к природе и принадлежность к Гильдии.

Основной План Влияния. Эта секта сделала своим домом Земли Зверей, хотя представителей Гильдии можно встретить на любом добром плане. Некоторые

из них время от времени наведываются на другие планы и праймовые миры, присматривая за островками дикой природы.

Союзники и Враги. Отмеченные, Чувствующие и Скрытые находятся в довольно неплохих отношения с Дикарями, в отличие от Стражей Судьбы, Хранителей Праха и Обреченных, исповедующих разрушительные и эгоистичные идеалы, идущие в разрез с философией этой секты.

Условия Принятия. Любое не-злое и не-законное существо может присоединиться к секте. Немногие злые рубаки интересуются защитой деревьев, так как деревьям просто нечего им предложить. Кроме того, секта часто вынуждена бороться против тех сил, которые уничтожают дикую природу во имя "прогресса". Этот факт отпугивает от Гильдии большую часть законных обитателей мультивселенной.

Преимущества. Члены данной секты автоматически получают навык Ориентирования. Кроме того, после присоединения к гильдии рубака должен выбрать животное, которое символизирует его маска. Процесс сбора необходимых компонентов и изготовления маски происходит в тайне, но в любом случае он занимает как минимум один месяц. После завершения работы, хозяин маски получает заклинание *разговора с животными* раз в день, но только по отношению к той разновидности животных, к которой относится его маска.

Ограничения. Рубаки, принадлежащие к этой секте, не могут изучить ни один "цивилизованный" навык, подобный Сельскому Хозяйству или Кузнечному Делу. Навыки, связанные с природой, подобные Выживанию или Чувству Природы, разрешены. Кроме того, при посещении какого-либо центра цивилизации (размеры которого превышают размеры небольшого селения), Дикари чувствуют себя чужаками, получая отрицательный модификатор -4 ко всем броскам реакции.

Достопримечательности

На Землях Зверей очень легко найти что-то интересно. Тем не менее, гораздо сложнее миновать расстояние между здешними достопримечательностями, так как существует довольно большая вероятность того, что по пути на вас кто-то попытается поохотиться. (Некоторые Невежды называют этот план Землями Счастливой Охоты, но они вряд ли будут так же счастливы, когда осознают, что охотиться здесь будут на них). Тем не менее, если странник сможет завоевать уважение природы, то, скорее всего, здешние жители не тронут его.
Среди наиболее выдающихся здешних достопримечательностей необходимо отметить шумный Пост Знака, где странник может восстановить свои запасы; скалистую громаду Запретного Плато, где, по слухам, живут существа, которые поразили бы даже планара; город крылатых эльфов, расположенный в ветвях Брикса; королевства Лордов Зверей, которые в зависимости от их природы могут быть как безжалостными, так и дружелюбными (вы можете остановиться на ночь в Рысканье Лорда Кошек, но смотрите, чтобы вас никто не поцарапал!); огненный лабиринт, расположенный в центре Карасутры; и королевство бога гигантов, которое парит в небе Земель Зверей и может использоваться для того,

чтобы быстро попасть в какую-то часть плана - если, конечно же, у бога бури в этот день будет хорошее настроение.

Скитающееся Племя
(Движущийся Город)

В этом сообществе вемиков-кочевников правит благородная и добрая жажда странствий. Вместе с ветром, несущимся над вельдом, это племя странствует по равнинам Кригалы. Живя своей простой, одухотворенной жизнью за счет богатств здешней земли, эти яростные охотники с одинаковым вниманием относятся к охоте и выращиванию потомства. Они считают, что сам план является живым, и относятся к нему с почтением, которое большая часть рубак испытывает только по отношению к избранным ими божеству.
Скитающимся Племенем управляет Вождь Громовой Коготь, старший воин племени и самый мудрый из охотников. Совет Старейшин, который составляют лидеры двадцати прайдов этого племени, принимает решения относительно всех важных вопросов, обид и ритуалов, связанных с городом. Среди лидеров прайдов стоит выделить Зоркого Глаза, импульсивного наследника Громового Когтя, и Трехпалую Лапу, противника Громового Когтя, который считает, что он достоин стать следующим лидером племени. Трехпалый получил свое имя много лет назад после того, как проиграл битву за право стать следующим лидером племени Громовому Когтю. Главной колдуньей и врачевательницей племени является Говорящая с Духами. Она пока еще не высказала свое мнение относительно того, кто должен стать следующим правителем.
Около 600 обитателей Скитающегося Племени путешествуют по Кригале, следуя за стаями антилоп и бизонов, которые являются их основной пищей. Многие из воинов племени принадлежат к Зеленой Гильдии и во время путешествий пристально наблюдают за чужаками и другими непрошеными гостями, которые могут представлять потенциальную опасность. Это сообщество представляет собой кочевое объединение охотников/собирателей, где мужчины формируют охотничьи партии, тогда как женщины собирают фрукты и овощи, набирают воду и охраняют молодежь и старейшин (положение которых позволяет им не принимать участия в охотах). Племя переносит все свое имущество на своих же широких спинах. Палатки предоставляют укрытие в плохую погоду, и свет от ночных костров, использующихся для приготовления пищи, играет на раскрашенных, разноцветных кожах, которые использовались для их изготовления. Большая часть племени обладает каменными предметами вооружения и орудиями труда, хотя некоторые из молодых воинов (включая Острого Глаза) решили приобрести у Отмеченных, живущих на этом плане, металлические мечи и топоры.
Вемики относятся к чужакам (и особенно магам) осторожно, но с уважением, во всяком случае, до тех пор, пока старейшины не определят их истинную природу. Большей части незлых существ разрешается присоединиться к Племени и путешествовать вместе с ним. Очевидно, что сверхъестественных существ, подобных тифлингам, встречают с особой осторожностью и некоторым недоверием. Рубаки, которые демонстрируют храбрость и отвагу, могут удостоиться приглашения на охоту.

Благой Двор
(Королевство)

Это королевство не всегда находится на Бриксе - да и вообще нельзя сказать, что оно находится где-то постоянно. Хаотичные фэйри Благого Двора путешествуют не только по этому слою Земель Зверей, но и Арборее с Асгардом. Повсюду, где оказывается Двор, странники видят магический лес, в чаще которого скрываются тихие лужайки, где колышутся высокие травы, покрытые каплями расы, сверкающими в полумраке леса.
Обитатели этого королевства живут в воздухе, в деревьях, в кустах или под холмами, на которых растут круги грибов. Странник, который оказывается в пределах Двора, должен быть осторожен. Время здесь течет не так, как обычно; оно может лететь быстрее, чем в других местах, или же наоборот, едва двигаться вперед. Практически во всем, что отражает свет, можно увидеть проблески прошлого или грядущего - это может быть как озерцо с водой, так и сияющие серьги леди народа фэйри.
Ходят слухи о том, что, находясь в пределах Двора, лучше не принимать никаких подарков (включая и пищу), так как это может навсегда привязать странника к тому, кто даровал ему ту или иную вещь. Единственной полезной вещью, которую Двор может предоставить рубаке, является информация. Конечно же, непостоянных обитателей этого места сначала придется убедить даровать эту информацию, да и истинность её может быть подвергнута очень большому сомнению.

Насест Лорда Сов
(Королевство)

Лорд Сов всегда бдителен, мудр и готов схватить жертву или своих врагов. Его владения расположены в нижних ветвях ночных деревьев Карасутры, и являются царством безмолвной, крылатой смерти для каждого, кто посмеет обидеть его.
Как и все Лорды Зверей, Лорд Сов воплощает в себе инстинкты и способности своих последователей. В облике человека, Лорд Сов напоминает мудрого старика, с седыми волосами и большими глазами, которые не пропускают абсолютно ничего. Хотя он довольно невысок, его внешний вид скрывает огромную скорость, с которой может двигаться этот человек.
В облике птицы, Лорд Сов напоминает исполинского филина с рогами и огромными крыльями. От него невозможно скрыться, и он практически полностью незаметен, когда собирается атаковать свою жертву. Он принимает этот облик тогда, когда ему приходится вступить в сражение.
У Лорда Сов нет постоянного жилища. Он и стая его последователей не строят себе гнезд, хотя они ищут дупла для того чтобы защищаться от бурь и сильных ветров. Они скитаются по лесам, равнинам и лугам Карасутры в поисках пищи и новых возможностей продемонстрировать свое искусство полета.
Как и в случае с большинством Лордов Зверей, если глупец как-то не обидит Лорда Сов, то очень сомнительно, что тот нападет на него. Лорду Сов есть дело только до его последователей, и он не собирается вмешиваться в жизнь других видов. Тем не менее, он является неутомимым охотником за знаниями, и потому

тот, кто добудет для него неизвестную ранее информацию, вполне может надеяться на его внимание.
Остроглаз, огромный разумный филин, выполняет обязанности некоего псевдо-представителя Лорда. Он наблюдает за тем, чтобы Лорда не беспокоили недостойные просители. Это очень важная обязанность, так как многие чересчур настойчивые глупцы - знающие, что совы являются источником мудрости - ищут Насест Лорда Сов для того, чтобы получить совет или некое прозрение.
Более тактичные посетители Насеста могут узнать о некоторых беспорядках среди Лордов Зверей, связанных с недавним противостоянием Лорда Котов и богини Баст. Кажется, что как минимум некоторые из Лордов Зверей считают, что один из них не должен был связываться с достаточно могучей богиней, особенно учитывая то, что она обитает не на Землях Зверей. Ходят слухи о том, что это может быть связано с уникальной связью Лордов Зверей с их родным планом, хотя ни один из лордов, скорее всего, не признается, так это или нет.

Байтопия: Между Двумя Небесами

У вас нет денег, чтобы заплатить за обед?
Никаких проблем, ребята. Нашей
крыше давно требуется починка.
-Кендия, хозяйка гостиницы на Байтопии

Невежды называют Байтопию Двойным Раем, и в какой-то степени они действительно правы. Два слоя этого плана расположены друг напротив друга, и вместе с тем друг под другом, как если бы один из них был отражением другого в каком-то исполинском зеркале. Но зеркальное отражение в действительности оказывается всего лишь иллюзией; на самом деле, друг напротив друга находятся два различных слоя, разделенные синевой неба. Самые высокие горные пики, которые вздымаются с противоположных слоев, плавно переходят друг в друга, формируя огромные каменные колонны, соединяющие слои. Странник может взобраться по этим горам, если он достаточно ловок, но при этом ему нужно будет помнить следующее: Когда он пересекает границу между слоями, гравитация изменяется в противоположную сторону. Если странник не будет достаточно осторожен, то он может свалиться "вниз" с горы, по которой он только что карабкался "вверх".
Два слоя, Дотион и Шаррок являются центрами коммерции и ремесла Внешних Планов. Большая часть товаров и продуктов, продающихся на рынках этих планов (и доброй части Внешних Земель, да и Сигила) производится обитателями Байтопии. Фактически, бизнес является движущей силой этого плана.
Каждый рубака занимается только тем, что он или она любит делать. Эта философия относится ко всему, и потому товары, производящиеся здесь, являются в равной степени продуктом любви к работе и бизнеса. В результате этого, этика работы на Байтопии действительно очень сильна, и те, кто не разделяют эту этику, сталкиваются с весьма холодным отношением к ним со стороны здешних жителей. Авантюристы, в большинстве своем, считаются лентяями и бездельниками, которые бессмысленно скитаются по свету, не делая ничего полезного. Кроме того, здесь не бывает подачек. Если странник нуждается в чем-то, то ему помогут, но если у рубаки просто мало денег, то ему

придется отработать свой обед и крышу над головой - на Байтопии не любят кредитов.
Сельское хозяйство и производство являются суть этого плана. Оба слоя отличаются огромными природными богатствами и материалами, но здешние города нельзя назвать грязными или чересчур многолюдными. Здесь нет исполинских шестерней Механуса, закрывающих небо. Высокие башни не испускают облака вонючего дыма, а фабрики не сбрасывают ядовитые вещества в ручьи. Байтопия остается чистой и нетронутой, так как её ремесленники, мастера и обычные жители упорно трудятся в простых, почти деревенских условиях.
Производство - это чудесная вещь, но оно пропадает зря в том случае, если его не поддерживает торговля. Работа каждого мастера остается незаконченной до тех пор, пока он не найдет того, кто в ней нуждается. Товары, произведенные здесь - и считающиеся одними из лучших вещей, которые когда-либо изготовлялись на планах - распространяются по всей Великой Дороге, так как их качество действительно ценят повсюду.
Торговые караваны часто пересекают этот план, приобретая здесь товары для перепродажи. Торговые поселения испещряют оба слоя, выполняя функции священных мест для представителей всех рас мультивселенной, которые признают цивилизованный, легитимный бизнес. Бариауры, аазимары, гномы, тифлинги и даже культурные иллитиды, занимающиеся торговлей, путешествуют по лесам и лугам Байтопии, стремясь продать свои товары или обменять их на здешние изделия.
Конечно же, тот факт, что ни один из Великих Путей не соприкасается с Байтопией, несколько усложняет жизнь планарных торговцев. Им приходится полагаться на порталы, ведущие из Сигила, и ворота, расположенные в городе Торговые Врата, который находится на Внешних Землях. Некоторые считают, что сам план "желает" усложнить задачу тем рубакам, которые в противном случае могли бы просто спрыгнуть на него с Иггдрасиля или сойти с одного из кораблей, приплывших по Реке Океанус; в конце концов, Батойпия основана на труде и старания. Эти мыслители считают, что путешественники сами должны найти путь, ведущий сюда. Другие говорят, что эти глупцы просто слишком много думают; Великие Пути не соприкасаются с Байтопией потому, что они с ней не соприкасаются - вот и все.
На каждый центр ремесла и торговли находится своя область нетронутой дикой природы, которая превышает его как минимум в три раза. Многие дикие звери являются вполне обыденными, но здесь встречаются и магические существа - а некоторые из них даже могут представлять опасность. Гигантские шерстистые звери являются уникальными для этого плана, и здесь очень много гигантских разновидностей обычных зверей. Добавьте к этому капризных обитателей обширных лесов, и тогда вы поймете, что путешествие на просторах Байтопии - особенно с ценным грузом - никогда не является по-настоящему безопасным.
Два слоя этого плана, Дотион и Шаррок, обладают одним, уникальным небом. Здесь нет солнца или какого-либо другого источника света; днем небо просто испускает яркий свет. Ночью на небесах нет луны; все дело в том, что небесное сияние просто уменьшается до минимума. Некоторые рубаки говорят о звездах, сияющих в небе, но в действительности это всего лишь огни нависающего над их головами слоя.
Дотион отличается умеренным климатом и приятным ландшафтом. Здесь попеременно сменяются все времена года, но при этом на Дотионе никогда не

бывает слишком жарко или слишком холодно, слишком дождливо или слишком сухо. Пастбища, пологие холмы и прозрачные ручьи и реки являются основными составляющими здешнего ландшафта. Странники могут встретиться здесь с рэйнджерами, охотниками, рыбаками, пастухами, лесорубами и даже друидами. Повсюду, где возникают постоянные поселения, появляются стада животных, призванных кормить здешних жителей, и, благодаря хорошей погоде, здесь очень много ферм.
Этой слой производства и коммерции. Устойчивый поток товаров с завидной регулярностью выходит из магазинов и мастерских независимых обитателей этого плана. Хорошая погода делает этих людей дружественными и полными энтузиазма, а их любовь к работе позволяет им добиться огромных успехов. Даже если они не производят товары, то тогда уж точно продают их. Торговые поселения возникают в самых неожиданных местах, и сделки всех видов и масштабов заключаются за порцией еды, выпивки, или просто в процессе наслаждения вечерним ветерком.
Самым большим торговым поселением этого слоя является многолюдный город Йеоман. Большая часть товаров, производящихся на Байтопии, и основные торговые компании, занимающиеся этими товарами, находятся именно здесь, или, хотя бы, минуют этот город перед тем, как отправиться куда-нибудь еще. Йеоманом правит Конклав Гильдии, который следит за тем, чтобы дела велись спокойно и честно.
В свою очередь, Шаррок отличается более неспокойной погодой и не таким ровным ландшафтом, как его более спокойный близнец. Природные условия этого слоя оказали влияние и на его жителей, которые в свою очередь являются более независимыми, суровыми и беспокойными. Конечно же, здесь живет не так много людей, как на Дотионе, и потому здешние города гораздо меньше и находятся на большем расстоянии друг от друга. На Шарроке очень густые и обширные леса, да и сама земля является твердой и каменистой, в результате чего сельское хозяйство развивается здесь не так уж успешно. Вместо этого, рубаки этого слоя предпочитают заниматься добычей руды, леса и камня, кузнечным делом, плавкой металлов, помолом и резьбой по камню. Большая их часть отдает этой работе всю свою энергии и время, хотя они предпочитают делать это под землей или хотя бы под крышей, чтобы избежать резких погодных изменений.
Шаррок является слоем ремесла и производства. Здесь очень много природных богатств, особенно залежей ценных минералов и большая часть материалов, используемых на фабриках Байтопии, добывается именно здесь. Их добывают суровые и работящие люди, которые живут и трудятся на этом слое. Здесь так же можно встретить нескольких ремесленников, особенно тех, которые предпочитают быть поближе к источникам производственных материалов, чтобы выбрать себе что-то получше.
Путешествие по этому плану может быть достаточно опасным, так как погода часто меняется от солнечной к сумрачной, причем делает это без малейшего предупреждения. Плохие дороги, едва заметные среди неровного ландшафта, так же не очень-то помогают в подобных ситуациях. Поэтому, остаются только реки, которые, впрочем, могут заставить побледнеть даже самого отважного знатока. На Шарроке почти столько же рек, ручьев и потоков, как и на Дотионе, но здесь они гораздо меньше, быстрее и глубже, причем они очень часто обрушиваются водопадами, прерываются порогами или скрывают в своих глубинах подводные камни, способные проломить днище даже самой прочной

лодки. Если рубака хочет совершить путешествие по водным путям Шаррока, то ему лучше найти себе опытного проводника - а опытные проводники всегда стоят дорого.
Если странник решит посетить оба слоя Байтопии, то он должен приготовиться к тому, что на пути ему встретится очень много гномов. Возможно, это объясняется тем, что здесь живет гномий пантеон или же этому народу просто нравится данный план. В любом случае, из-за того, что такое большое количество представителей этой расы активно трудится на этом плане, многие чужаки путают байтопианские товары с гномьими товарами - да, действительно многие здешние товары производятся гномами, но это еще не означает того, что это единственные ремесленники Двойных Небес.
Ни одна из фракций или сект не сделала Байтопию своей штаб-квартирой, хотя их представители часто посещают этот план по различным делам. Кажется, будто здесь очень нравится Скрытым, которые с завидной регулярностью приходят сюда из Элизиума. Законопослушные и добрые представители Ордена Воинов Планов в последнее время часто взывают здесь к вечной борьбе со злом и хаосом, набирая все новых и новых последователей. Ходят слухи о том, что их влияние на этот законный план в последнее время весьма усилилось.
Заклинатели получают определенные преимущества на Байтопии. Ограничения магии здесь гораздо менее значительные, чем где-либо еще на Великом Кольце. Сильнее всего ограничены элементальные заклинания; заклятья, вызывающие значительные изменения ландшафта так же действуют здесь не очень хорошо, так как это не нравится самому плану.

Достопримечательности

"Брось сеть и поймаешь гнома", так говорят рубаки. На этом плане действительно создается впечатление, будто гномы здесь повсюду. Если у странника достаточно неплохие отношение с маленьким народцем, то он может навестить Золотые Холмы, где обитают их боги. Стоит отметить и другие интересные места, а именно Смешную Башню, построенную титаном; кладбище баку; Центральный Шпиль, который уж точно заинтересует тех странников, которые хотят найти самый легкий способ путешествия между Дотионом и Шарроком; логово адамантинового дракона (если рубака действительно смел); и город Йеоман, где можно купить и продать практически все, и где за час можно скопить целое состояние. Если путешественник ищет работу, то кто-то обязательно пошлет его в Йеоман.

Странствующий Треант
(Место)

На дороге ведущей из Торговых Врат в Йеоман, самые везучие караваны могут натолкнуться на Гостиницу Странствующий Треант. Эта гостиница является прекрасным местом, в котором можно промочить пересохшее горло и дать отдохнуть ездовым животным. За кружками и тарелками с прохладными яствами становится понятна истина многих вещей, начиная прибылью и политикой, и заканчивая предательством. Кроме того, здесь прекрасная пища и выпивка, чистые постели, а цены не так уж велики.
Как видно из названия, Странствующий Треант является огромным треантом, который скитается по землям Дотиона. Его никогда нельзя встретить в одном

месте дважды, и время от времени странникам приходится бросаться за ним в погоню для того, чтобы получить еду и питье. Его высота превышает 80 футов, а ширина в самой широкой точке достигает 25 футов, и зовут этого треанта Крепким Стволом. В его огромном стволе и, частично, на широких ветвях находится трехэтажное здание, которое выполняет функции гостиницы. Крепкий Ствол требует от своих гостей соблюдения всего одного правила - никакого огня.

В Странствующем Треанте нет конюшен или каких-либо дополнительных пристроек (так как треант уже давно оставил бы их позади), и потому странники привязывают своих скакунов к близлежащим, неразумным деревьям. Первый этаж гостиницы простроен из камня, и находится в основании полого ствола треанта. В этой части гостиницы распложен общий зал с огромным баром и очаг, который горит с помощью магического камня, который производит только тепло, но не огонь, кухня, где готовятся только салаты и блюда из холодного мяса, две личных комнаты для встреч, лестница, ведущая к подвалу, расположенному в корнях, и еще одна лестница, но теперь уже ведущая наверх. Вода попадает в гостиницу через корни треанта, и потому её даже не приходится набирать!

Второй этаж находится в естественных полостях внутри ствола, усиленных с помощью лучшего и самого крепкого байтопианского дуба. (Все внутреннее убранство так же изготовлено из этой древесины). На этом уровне гостиницы находится 12 личных комнат для гостей, окружающих большой, общий зал для отдыха. В личных комнатах находятся мягкие кровати с перинами, окна, сундуки с замками, зеркала и ночные горшки. В общем зале есть только тюфяки и сундучки.

На третьем этаже живет хозяин гостиницы, партнер Крепкого Ствола и главный менеджер гостиницы, Элесор Фаджай. Ходят слухи о то, что Фаджай был паладином Кири-Джолита, бога справедливости с праймового мира, который начал скитаться по планам после того, как не оправдал надежды своего бога. Он объединился с Крепким Стволом несколько лет назад, и теперь Странствующий Треант преуспевает. Те, кто помнят старое заведение, считают, что после прихода Фаджая оно действительно стало еще лучше, особенно учитывая то, сколько новых разновидностей экзотичной выпивки теперь подается в его стенах. (Некоторые говорят, что именно выпивка привела к падению паладина, но это уже совсем другая история).

В гостинице подают множество холодных блюд, местных фруктов и овощей, и, что является главной визитной карточкой Странствующего Треанта, огромное количество всевозможного вина, ликера и пива из различных уголков мультивселенной. Грог Асгарда, эль Бездны, вина Арбореи и Аркадии, местное гномье пиво, Настой Лимбо и практически невообразимые смеси Чувствующих - все это и многое другое ожидает странников, желающих поэкспериментировать.

Небольшой подвал, расположенный среди корней треанта, по слухам содержит несколько весьма любопытных предметов, да и вообще это место является почти магическим. Необычный холод заполняет подвал, защищая продукты от порчи и разложения, и поддерживая напитки холодными настолько, что создается впечатление будто бы они хранились в зимнем ручье. Поговаривают, что в этом магическом холоде скрываются и другие предметы - зелья, книги, артефакты и, даже, доспехи и оружие. Фаджай отказывается говорить об этом, а Крепкий Ствол разрешает спускаться к своим корням только своему менеджеру.

Каменный Свод
(Место)

Самым большим городом Шаррока является Каменоломня, подземное поселение, расположенное в древнем карьере, в котором теперь ведутся деловые операции, связанные с резьбой по камню и ювелирным делом. Здесь правят гномы, поклоняющиеся Флэндалу Стальнокожему. Здесь так же обитает довольно много свирфнеблинов, людей, дворфов, немного халфлингов и несколько земных псевдоэлементалей, подчиняющихся жрецам Стальнокожего. Если странника не беспокоит то, что между ним и небом находятся тонны земли и камня, то он найдет в этом городе немало интересного.
В каменистых пустошах, неподалеку от туннелей Каменоломни находится огромная каменная арка, выточенная яростными ветрами Шаррока. Первоначально арка была частью горной гряды, которая с тех пор была практически стерта с лица земли, и теперь на её месте осталась только эта конструкция из красновато-коричневого камня. Жители Каменоломни называют арку и окружающие её земли своей собственностью, хотя никто не знает, чем она так их заинтересовала. Вокруг нет других городов, и немногие существа отваживаются поселиться среди здешних, голых скал и камней.
Высота арки достигает приблизительно 20 футов, тогда как ширина равна 10. Арка подверглась сильной эрозии, и потому на нее можно даже попытаться взобраться, хотя зачем страннику делать это остается загадкой. Даже в самом тонком месте, диаметр камня формирующего арку, достигает нескольких фунтов, и сомнительно, чтобы она в скором времени собиралась обрушиваться. При этом на арке нет никаких знаков, рун или букв. И хотя она кажется не более чем интересной достопримечательностью, рубаки Каменоломни почему-то продолжают всеми силами цепляться за неё.
Ходят слухи о том, что Каменный Свод в действительности является чем-то наподобие портала, хотя до сих пор никто не видел его в действии. Во всяком случае, это касается надежных рубак. Один сумасшедший гном-скалолаз, которого зовут Данвиром, говорит, что рубаки Каменоломни используют Каменный Свод тайно и через различные интервалы времени. Конечно же, этот пьяница даже не догадывался, чем это объясняется, и уж тем более он не знал, к кому или чему ведет эта арка. К числу других предположений относятся следующие: Каменный Свод является вратами, ведущими на Дотион (если это так, то путешествие с одного слоя на другой стало бы гораздо более легким); знатоки Каменоломни могут определять место назначения Каменного Свода с помощью различных ключей (в этом случае все эти ключи должны храниться где-то в Каменоломне); это врата, ведущие в Сигил (странник может решить, что все ворота на Великой Дороге ведут в Город Дверей, если он расспросит тех, кто живет поблизости); бандиты и грабители караванов используют эти врата для быстрого перемещения, передавая обитателям Каменоломни часть награбленного в обмен на доступ к вратам; лишь немногочисленные злые рубаки могут разобраться в том, как работают врата, и жители Каменоломни присматривают за Каменным Сводом в качестве хранителей, стремящихся не допустить вторжение зла на Байтопию.

Карцери: В Темнице

Я вижу это так. Если я не могу уйти,
но не сможешь и ты.
-Райдан Варн, проситель

Иногда просто необходимо (или, во всяком случае, так говорят) запереть некоторых глупцов ради их же блага и ради блага оставшейся вселенной. Единственный вопрос состоит в том, куда можно посадить рубак, которые слишком сильны для обычной клетки?
Ответ прост - Карцери, план-тюрьма, куда ссылают величайших преступников мультивселенной, и где им суждено вечно платить за свои преступления. (Воистину несправедливым является то, что один из величайших инструментов закона является планом, предрасположенным к хаотичной стороне Великого Кольца). Большая часть сосланных не имеет какой-либо надежды на освобождение, утратив все шансы искупить свою вину еще очень и очень давно. Сюда обычно бросают и тех, кому не повезло оказаться в руках врагов, получив при этом несколько лицемерных заявлений о том, что так будет лучше для всех. Конечно же, Карцери является планом зла, и это значит, что большая часть здешних заключенных не слишком-то интересуется всеобщим благом. Они оказались здесь из-за себя, а не ради других.
Люди, которые живут здесь, являются раздражительными предателями того или иного рода. Этот план отражает их извращенные желания и стремления, и каждый из них обычно оказывается на том слое, который лучше всего отвечает той или иной разновидности предательства.
Карцери является тюрьмой, и вряд ли кто-то усомнится в этом. Более того, это место можно назвать Тюрьмой с большой буквы, учитывая то, сколько выдающихся существ находится здесь. Самыми важными из них являются Титаны, первые великие революционеры. Они оказались здесь по воле Олимпийцев, и они неустанно ищут способ вырваться отсюда. Орды менее могучих существ заполняют этот план, и все они сетуют на свою судьбу. Они завидуют любому рубаке, который находится на свободе, и свободные существа, которые оказываются на этом плане, так же могут стать заключенными, ибо здешние пленники с радостью объединятся против пока еще свободных странников, которые приходят сюда с других планов.
Говорят, что тюрьма сильна настолько, насколько могуча воля её хранителя. Если это так, то множество рубак могло бы вырваться отсюда быстрее, чем им кажется. Но они видят, что даже могучие Титаны не могут разорвать своих оков, и потому они постепенно принимают то, что есть, изредка делая несмелые попытки вырваться отсюда, но, в конце концов, забывая о них.
Карцери напоминает нитку кроваво-красных жемчужин, висящих в бесконечной ночи. Каждый из шести слоев Карцери занимает свое место на этой нитке. Самый верхний слой является первым; все остальные лежат под ним. Тем не менее, как только странник оказывается на одном из слоев, он не видит ни единого признака других слоев, расположенных возле него. Создается впечатление, что каждый слой находится на своей собственной нити, протянувшейся в бесконечность. Сферы внешних слоев расположены достаточно близко друг от друга. Внутренние сферы находятся дальше друг от друга и разделены темной пустотой, в которой бушуют сильные ветра.

Создается впечатление, что именно из-за давления других слоев, внутренние сферы остаются довольно небольшими.
Конечно же, учитывая существование этих сфер, самим собой разумеющимся является то, что найдутся путешественники, желающие исследовать их. Единственной проблемой, стоящей на их пути, оказывается то, что сферы расположены в сотнях, тысячах и даже сотнях тысяч миль друг от друга, особенно на внутренних слоях. Так как же странник сможет перемещаться между ними?
Ну, прежде всего, он может поискать портал. Но проблема в том, что их мало, они расположены далеко друг от друга и, кроме того, яростно оберегаются жителями этого плана. Если рубака не хочет платить высокую цену, которая не всегда измеряется в деньгах, он может поискать другой метод перемещения по Карцери. Если он хорошенько расспросит здешних жителей, он может найти кого-то, кто изобрел новейший и удобнейший метод путешествия между сферами. К числу некоторых из них относятся кожаные воздушные шары, огромные корабли, поднимающие странника в воздух и опускающие его, подобно перышку, на другой сфере (во всяком случае, так говорят; в действительности на сферах часто встречаются следы кораблекрушений) и другие выдумки. Страннику будет гораздо легче найти свой путь через пустоту.
Карцери состоит из шести слоев, но только первые пять в действительности доступны странникам. Некоторые путешественники добирались до последнего слоя - или, во всяком случае, говорили так – и, судя по их словам, это не то место, которое странник захочет посетить. Хотя, сложно вообще найти человека, который в здравом уме захочет отправиться на Карцери.
Каждый слой залит тусклым, красным сиянием, который исходит от поверхности сфер. В небе нет ни солнца, ни звезд, хотя близлежащие сферы, расположенные на том же слое, испускают красный свет и хорошо видны в небесах лежащих по соседству сфер. Кроме того, на верхних слоях Карцери почти светло благодаря тому, что сферы там находятся довольно близко друг от друга. При этом на нижних слоях, соседние сферы напоминают редкие вспышки света во тьме.
Первый слой, Отрис, изломан и изрезан каналами и болотами, которые еще много лет назад были порождены эрозией, водами Стикса и других ядовитых рек, которые текут среди болот. Здесь находятся огромные сферы, разделенные относительно небольшим расстоянием, которое не превышает 100 миль, и горы могут приблизить странника еще ближе к его цели.
Катрис, второй слой, состоит из неровных равнин и алых джунглей, кислотная флора которых стремится отравить каждого, кто подходит к ней слишком близко. Третий слой, Минетис, является пустыней, продуваемой всеми ветрами, суровость которой стократ ужаснее всех пустынь Прайма. Здешний песок напоминает матовое стекло, и любой порыв ветра порождает новую бурю. Любой глупец, который попытается дышать здесь без какой-либо защиты, просто умрет. Однако у этого есть и положительная сторона - между здешними сферами так же дует довольно сильный ветер, и потому попасть из сферы в сферу на этом слое будет довольно легко.
Колотис, четвертый слой, является землей отвесных гор и бездонных ущелий. Но его сложно назвать раем для скалолазов; на крутых утесах сложно оценивать расстояние и высоту, а постоянные лавины и многочисленные чудовища делают это место исключительно жестоким и неприятным.

Пятый и шестой слои, Порфатис и Агатис, фактически являются неизвестной территорией. По слухам на Порфатисе находится храм Океана, наполовину похороненный в холодном, кислотном море, которое едва освещено далекими сферами. Агатис, в действительности, еще хуже; ходят слухи о том, что это полностью скованный льдом слой, на котором почти нет света, а просители буквально вмерзли в землю. Это ужасное место, которого практически невозможно достичь.
Самыми знаменитыми из всех обитателей Карцери являются гехрелеты, ужасные существа, которые по слухам происходят от разлагающихся трупов тех, кому не посчастливилось погибнуть на этом плане. Маги планов очень часто призывают их к себе на службу и, иногда, глупцы с Прайма сами того не зная, вызывают одного из этих монстров в свои маленькие, уютные мирки. Они являются жестокими и хищными, и подчиняются одному, величайшему гехрелету: Апомпсу, прародителю этой расы и младшему богу.
По слухам здесь находится форпост Революционной Лиги, хотя, учитывая скрытность и склонность к политическим играм, которой отличается эта самая беспокойная из фракций, это очень сложно проверить. Тем не менее, мрачная и тягостная природа Карцери очень хорошо отвечает философии Анархистов, и, скорее всего, они как минимум заинтересуются этим местом.
Магия не слишком изменчива здесь, хотя заклинателю лучше следить за тем, что происходит вокруг. Все дело в том, что заклинания всегда приводят к самому злому результату, и это значит, что страннику лучше использовать здесь только самые благотворные заклятья. Во всех остальных случаях, заклинания отражают природу плана - глупец, который хочет наложить заклинание школы Гаданий, должен будет принести своего товарища в жертву и прочитать будущее в луже его крови. Впрочем, это не так уж удивительно, учитывая то, что Карцери является планом предателей и лжецов.

Достопримечательности

Мириады интересных мест разбросаны среди беспросветности и зла Карцери. Самым выдающимся из них является гора Отрис, легендарный дом Титанов, которые были заперты там за свою дерзость. Земля Охоты представляет собой дикий котел активности, расположенный на Колотисе. Где-то там по слухам находится идеальная тюрьма для тех, кто оказался чересчур неудобным для важных людей Сигила, хотя никому до сих пор не удалось обнаружить её. Описанные ниже места могут обеспечить странника определенной информацией и услугами, не подвергая его при этом чрезмерной опасности. Во всяком случае, так говорят. Так ли это на самом деле предстоит узнать самим мироходцам.

Фетафон
(Город)

Фетафон возвышается на равнинах Катриса, подобно исполинскому нарыву, вдали от душных джунглей, занимающих большую часть этого слоя. Это место постоянной и монотонной работы, смешанной со звериной жестокостью; только работа и жестокость могут вызвать у здешних отбросов общества нечто отличное от скуки.

Фетафоном правит глупец, именуемый Джеком де Книссом, который на первый взгляд не кажется чем-то выдающимся. По слухам он является просителем, но на самом деле он слишком цивилизован для них. В его глазах периодически вспыхивают огоньки безумия, как если бы ему была известная некая ужасная истина, о которой он боится говорить. Он не будет разговаривать с чужаками, если прежде не убедится в том, что они не представляют для него опасности - и он окружил себя звероподобными стражами для того, чтобы уберечь свою персону от возможных нападений.
Здания Фетафона построены с помощью лиан и древесины, которые жители города берут из близлежащих джунглей. Весь этот город напоминает раздувшегося паука, устроившегося над смердящей грязевой ямой, которая испускает вонь и ядовитые газы. Газы вырываются в воздух достаточно нерегулярно, но страннику лучше следить за маслянистыми пузырями, формирующимися под поверхностью топи, так как они наполнены спорами, вызывающими смертельную болезнь легких.
Фундаменты городских зданий уходят глубоко в топь. Прочные сваи, доставленные сюда из близлежащих джунглей, поддерживают здания, которые соединяются друг с другом с помощью веревочных мостов. Лучшие мосты снабжены деревянными перекладинами - но их очень и очень мало, так как постройка моста является весьма дорогим удовольствием.
Все дело в том, что веревочные мосты являются лучшей защитой города. Любой чужак, который придет сюда с недобрыми манерами, будет мгновенно отрезан от оставшегося селения, так как жители Фетафона просто перережут мосты, ведущие туда, где он находится. Несчастному останется только умереть, так как здание, лишенное поддержки других строений, начинает медленно погружаться в грязь. Тем не менее, он может утешаться тем, что другие люди случайно оказавшиеся рядом с ним, так же погибнут. В конце концов, это Карцери.
Считается, что де Книсс заключил сделку с фарасту, живущими в топях. Они являются последней линией защиты города, и за свою службу они, якобы, время от времени забирают нескольких жителей Фетафона. Никто не знает, так это или нет, но создается впечатление, что гехрелеты решили оставить этот город в покое.
Жители города, за незначительными исключениями, являются наиболее цивилизованными обитателями этого слоя. Однако, это означает не так уж много, учитывая то, что жители Катриса практически всегда отдаются своим звериным инстинктам. Жителям этого города удается чуть лучше держать себя в руках, но они все еще могут вцепиться зубами в странника из-за малейшей обиды или просто перерезать веревочный мост исключительно из ненависти к кому-либо.
Прекрасное место, не правда ли? Все это усложняется тем, что Фетафон является одним из немногих источников осветительного масла на целом слое, и одним из лучших на целом плане. Более того, здешние жители научились очищать масло так, что стали производить ароматные масла и другие, не менее ценные вещи. Масло является одной из немногих причин, по которой кто-то вообще сюда приходит - сложно представить, что кому-либо захотелось бы просто пообщаться с здешними ужасными обитателями.
Хорошее место, не правда ли?

Дом Мостов

(Место)

Далеко в горах Колотиса находится портал, позволяющий безопасно покинуть Карцери. Для того чтобы достичь его, страннику придется миновать извилистые ущелья, спускаясь в каньоны, глубина которых достигает нескольких миль, и только затем достичь небольшой пещеры, после чего он, наконец-то, окажется в коротком коридоре, который выведет его в огромный зал, где и находится портал.

Как только странник достигнет портала, ему может показаться, что все его проблемы решены. Это не так. Он находится на небольшом уступе, нависающем над землей - на высоте около полумили, тогда как внизу расстилается сам зал, занимающий около пяти миль. Фактически, если путешественник не будет достаточно осторожен, то он может свалиться вниз, шагнув навстречу гибели.

Пол огромной пещеры усыпан осколками костей. Некоторые из них напоминают человеческие, тогда как большая их часть с легкостью могла бы вместить небольшую крестьянскую семью, оставив им при этом еще одну комнату про запас. Они устилают всю поверхность пещеры, создавая нечто наподобие шипастого ковра, который пронзает каждого, кому не повезет свалиться вниз - поэтому если несчастных не убьет падение, то это уж точно сделают кости. Но даже костяной ковер - это еще не самая необычная вещь, которую могут обнаружить здесь странники.

Эта честь принадлежит мертвым телам, которые свисают с огромных, потрепанных конопляных веревок, прикрепленных к потолку. Эти тела воистину огромны; величина каждого из них от головы и до пяток превышает 200 ярдов. Их объединяет одно - горло у каждого из этих существ аккуратно перерезано каким-то исполинским клинком.

Большая часть рубак считает, что эти гиганты были представителями давно уже вымершей расы, которая предшествовала всей известной смертным истории. Со времени их существования на планах прошло очень много лет. Тела все еще покрыты плотью, которая только начала разлагаться. Запах разложения заполняет пещеру, и множество падальщиков жадно пожирает эти тела.

К числу этих падальщиков относятся и некоторые работящие просители, которые решили построить селение среди гниющих тел. Между телами натянуты мосты, и на любой подходящей ля этого части тела мертвецов были возведены здания. Люди, живущие здесь, без каких-либо проблем поедают плоть гигантов – для них это просто бесплатное пропитание. При этом они являются злобными и подозрительными, и не любят чужаков - что является очень неприятным, так как единственный способ миновать пещеру и достичь портала на противоположной её стороне - это пройти под висящими телами и через лес костей.

Большая часть местных жителей реагирует на подобные попытки очень негативно, и они уже привыкли прятаться между пальцев ног гигантов, а затем обрушиваться на головы странников. Иногда они промахиваются и разбиваются насмерть. Иногда они уносят с собой в могилу еще кого-то.

В Доме Мостов нет организованной милиции; здешние жители делают все, что хотят. Если здесь совершается какое-то опасное преступление, то жители Дома Мостов выбирают одного из них, который лучше всего подходит на роль преступника, и сбрасывают его вниз. Это нельзя назвать правосудием, но этого вполне достаточно для них. Кроме того, любопытным странникам следует быть здесь очень осторожными - множество здешних жителей обожает наблюдать за

тем, как очередной бедолага падает вниз, и потому в особенно скучные дни они могут придумать множество историй о выдуманных преступлениях, если это поможет им развеселиться. Здесь на удивление мало демонов - говорят, что они избегают гигантских мертвецов из-за древнего страха, который они питают перед ними.
Ходят слухи о том, что этот город служит какой-то важной цели, но немногие способны понять, что это за цель. Создается впечатление, что, сделав мертвые тела местом проживания - что стало возможно путем убеждения здешних жителей в том, что они способны получить от них определенную пользу - кто-то хочет гарантировать то, что они не оживут. Конечно же, эта идея подразумевает то, что в действительности гиганты не умерли, а просто спят. Сковав их тела веревками и желаниями, бедолаги, которые обитают здесь, в действительности удерживают этих гигантов - независимо от того, добрые они или злые - от скитаний по планам. Это могло бы просто убить обитателей Дома Мостов - ведь они скорее умрут, чем сделать что-то ради других.
Что же насчет портала, то он не представляет ничего особенного. Все, что нужно рубаке, это кость, с помощью которой он активируется, после чего странник может беспрепятственно добраться до Сигила.

Элизиум: Под Лазурными Небесами

Позволь реке унести все твои беды, и пребывай в мире.
-Проситель, приветствующий
странника на Элизиуме

Элизиум хранит в себе сущность всего чистого, честного, справедливого и благородного на Великом Кольце вселенной. Этот безмятежный план воплощает в себе чистое добро, незапятнанное идеями закона или хаоса. На Элизиуме никого не интересует фракция, религия, стиль одежды или деньги рубаки; все, что играет здесь какую либо роль, это добрые дела - независимо от того, законные они или хаотичные, упорядоченные или беспорядочные - которые совершает странник.
Элизиум не является крепостью, построенной для борьбы со злом или бастионом, призванным выдержать безумный натиск тьмы. Вместо этого, это почти идеальное место, фактически пример совершенства. Обитатели этого плана живут так, как хотят, действуя только тогда, когда им приходится вступить в борьбу с каким-то великим злом ради блага всей мультивселенной. Элизиум является приютом добрых душ, и немногие обитатели Нижних Планов осмеливаются поставить ногу, коготь или лапу на его благословенные земли. Хорошо известно, что "труды странника", возможно, являются величайшей защитой Элизиума от сил зла. Если рубака не будет совершать на своем пути добрые деяния, то очень сомнительно, что ему удастся добраться туда, куда он стремится. Независимо от того, насколько подробна его карта, или как часто он будет спрашивать правильный путь, бедолага, игнорирующий возможность совершить что-то доброе во время путешествия, просто не сможет достичь своей цели. Злобным существам остается только скитаться по бесконечным просторам, лежащим между различными местами, и их обычно достаточно быстро уничтожают доблестные обитатели этого плана.

Хотя ландшафт и погода варьируются от слоя к слою, на Элизиуме действует одно универсальное правило, связанное с погодой: Она никогда не бывает плохой. Здесь нет бурь, нет вьюг в горах, а реки не разливаются весной. Времена года на Элизиуме всегда остаются достаточно умеренными, и во многих местах жители этого плана практически не уделяют внимания погодным вопросам.

Ветви Иггдрасиля протянулись через все четыре слоя Элизиума. Некоторые рубаки предпочитают путешествовать с слоя на слой именно с помощью ветвей Мирового Ясеня, но большая часть странников выбирает еще более легкий метод путешествия. Из моря Таласии, четвертого слоя Элизиума, выходит Река Океанус, которая минует все четыре слоя перед тем, как уйти на просторы Арбореи и Земель Зверей. Именно потому, большая часть путешественников, которым необходимо добраться в какое-то место, расположенное на Элизиуме, используют реку.

Первый слой, Амория, является землей пологих холмов и зеленых равнин. Большая часть городов этого слоя расположена вдоль берегов Океануса, включая Освобождение От Забот, самый большой город на всем Элизиуме. Многие силы так же поселились на этом слое.

Второй слой Элизиума, Эрония, является гораздо более гористым. Океанус, другие реки и ревущие ветра создали на поверхности этого плана огромные ущелья, глубокие каньоны, отвесные утесы, большие скальные выходы и формации. Океанус на этом слое течет быстрее, чем на Амории; особенно часто здесь встречаются большие водопады и быстрые потоки. Большая часть здешних жителей живет в зеленых долинах, подальше от ветров Эронии.

Белиерин является третьим слоем Элизиума, и во многом остается загадкой и по сей день. Топи, болота и пустоши укрывают почти всю поверхность этого слоя. Здесь живет не так уж много рубак; в большинстве своем Белиерин остается загадочно безмолвным.

Четвертым и последним слоем является Таласия. Это место представляет собой искрящееся море, которое называется так же, как и слой, и из которого выходит Река Океанус. На этом слое довольно много островов, причем многие из них населены. Однако ходят слухи, что большая часть местных жителей обитает в пучине вод.

Все разновидности добрых существ обитают на этом плане, начиная стадами бурак и дельфонами, бороздящими реки Океануса, и заканчивая величественными, огненными фениксами, которые живут в самых высоких горах. Но наиболее выдающимися из здешних жителей являются гвардиналы, шесть рас которых изначально обитали на Элизиуме подобно тому, как слаады изначально населяли Лимбо. Воистину, этих существ нельзя назвать слабыми. Хотя гвардиналы встречаются очень редко, знатоки говорят, что один из них стоит трех танар'ри или баатезу. При этом гвардиналы являются спокойным народом, привыкшим вести спокойную жизнь и заботящимся только о деле истинного добра. Большую часть времени они следят за возможными вторжениями зла на Великую Дорогу. Когда это все же происходит, все шесть рас быстро организовываются и уничтожают угрозу с почти военной точностью и эффективностью. Их отвага действительно заразительна: Не один, и не два рубаки решили поддержать дело гвардиналов, присоединившись к секте, именуемой Хранителями.

Кроме того, многие представители Совершенного Ордена решили стремиться к достижению внутреннего совершенства и единства разума и тела на этом

спокойном, прекрасном плане. Организованные так же, как и любые другие обитатели этого плана, Скрытые, живущие здесь, предпочитают селиться небольшими группами, которые часто собираются для того, чтобы обсудить философские вопросы под лазурными небесами Элизиума.
Изменения, происходящие с магией на этом плане, вполне предсказуемы, во всяком случае, для любого рубаки, обладающего хотя бы минимальным здравым смыслом. Естественно, что здесь не действует злая или разрушительная магия, и то же самое относится к заклинаниям, которые скрывают или искажают истину. Но если вы будете использовать свою силу для того, чтобы помогать другим, то все будет прекрасно.

Хранители
(Смотрители, Защитники)

Философия Секты. Борись за всеобщее добро. Защищай тех людей, в груди которых бьется благородное сердце, от жестокости и зла. Не принуждай ни к чему других и защищай слабых, когда кто-то пытается принудить их к чему-то. Не вмешивайся в происходящее попусту - вступай в борьбу только тогда, когда ты уверен в том, что перед тобой зло.
На протяжении многовековой истории Хранителей, к этой секте присоединилось множество добрых странников, и многие из них погибли в бою со злом. Изначально вдохновленная идеалами гвардиналов, организация этой секты является зеркальным отражением их общества. Лидеров Хранителей именуют Принцами, как и величественных леоналов. Маги и мудрецы стараются походить на всеведущих урзиналов, плуты связывают себя с крылатыми аворалами, а другие странники выбирают свой идеал среди эквиналов, люпиналов и сердивалов. Каждый Хранитель отождествляет себя с одной из рас гвардиналов, к представителям которой он питает наибольшее уважение. Каждый из них носит свой знак, символизирующий его выбор и принадлежность к той или иной части секты.
Нынешний лидер Хранителей, Принц Азлан (полуэльф-боец-маг) занимает этот пост на протяжении последних 50 лет, и, скорее всего, не собирается покидать его в ближайшее время. Сопровождаемый небольшим отрядом советников и магов, он путешествует по слоям Элизиума, наблюдая за многочисленными представителями своей секты.
Символом секты является диск, воплощающий чистый свет добра, напротив которого скрещены оливковая ветвь и меч. Первый символ представляет собой благородство и милосердие, тогда как второй - мощь и силу добра.

Основной План Влияния. Эта секта процветает на Элизиуме, но её представители и агенты распространяют идеалы Хранителей по всему Великому Кольцу, как, впрочем, и в Сигиле и праймовых мирах.

Союзники и Враги. Хранители с их спокойным отношением к другим обитателями мультивселенной, находятся в достаточно неплохих отношениях с большей частью фракций. Единственным исключением являются Стражи Судьбы, Безрадостные и Гармониум, энтропические или несгибаемые взгляды которых противоречат идеалам Хранителей.

Условия Принятия. Эта секта открыта для всех добрых рубак. То, как именно странник воспринимает добро, не столько так важно, как те деяния, которые он совершает во имя его.

Преимущества. Хранитель может продолжать преследовать свои собственные цели и интересы; эта секта не требует полного самоотречения. Многие неформальные представители Хранителей являются авантюристами, которые занимаются собственными делами, но при этом, наблюдают и за большим злом, которое может привлечь внимание секты. В результате этого, Хранители являются одной из наиболее хорошо информированных группировок планов. Если представителю этой секты нужна какая-то информация, то, скорее всего, кто-то из других членов этой секты сможет помочь ему. Большая часть Хранителей поддерживает регулярные контакты с другими представителями только их части секты.
Репутация Хранителей широко известна. Тем не менее, в некоторых местах это может представлять для них немалую опасность.

Ограничения. Открытое отношение этой секты к другим обитателям мультивселенной накладывает определенные ограничения на её представителей. Тем не менее, единственная заповедь секты, которую можно назвать прямым ограничением, является терпимость, которая должна быть присуща всем Хранителям. Защитники не должны принимать участия в политических дрязгах и других мелочных конфликтах; в первую очередь, они должны заботиться о распространении всеобщего добра в мультивселенной. Конечно же, только добрые рубаки могут присоединиться к этой секте и каждый из них должен выбрать одну из рас гвардиналов, примеру которой он будет следовать в будущем.

Достопримечательности

На Элизиуме живет больше богов, чем может представить себе рубака. Большая их часть приветствует в своих владениях добрых странников (или хотя бы нейтральных). Если странник может вести себя соответствующим образом, то он обретет на этом плане множество даров. К примеру, Город Звезды, принадлежащий Истар, предоставляет путешественникам лечение, отдых и тренировки. Королевство Спокойствие, где правит Изис, особенно часто посещается магами-мироходцами, так как они могут получить здесь бесценную информацию о заклинательных ключах. (Тем не менее, помните о том, что в королевстве Изис нельзя упоминать Иштар, и наоборот. Открытая война на Верхних Планах является достаточно редким явлением, но этого нельзя сказать про вражду и соперничество). Освобождение от Забот является известным городом авантюристов, где мироходцы со всех уголков мультивселенной собираются на берегах Океануса для того, чтобы отдохнуть, обменяться информацией, закупиться снаряжением и поискать работу. К числу других мест относится город ааракокра, именуемый Пропастью, твердыня гвардиналов, которая называется Рубикон, расположенная посреди Океануса, и кажущийся разумным Таластром, бушующий в море Таласии.

Портико
(Город)

Мироходцы, ищущие идеальное место для отдыха, вполне могут отправиться в Портико, островной рай, расположенный там, где Река Океанус покидает море Таласии и переходит на Белиерин. Это место уже завоевало репутацию удобного перевалочного пункта для торговцев, привозящих сюда товары с более сухих слоев Элизиума, рыбаков, стремящихся отдохнуть после тяжелой работы и авантюристов всех мастей, которые ищут свое счастье как под, так и над волнами.
Сам город построен на сваях, расположенных посреди архипелага небольших островов, формирующих огромный, коралловый риф, который поднялся над водой в результате подводного землетрясения. Близость к точке перехода на Белиерин и стала одной из причин того, что здесь появился город и торговый пост. Недавно появившееся здесь поселение, состоящее в основном из бамбуковых хижин, привлекает местных жителей с соседних островов и других слоев Элизиума, и именно благодаря этому, Портико достаточно быстро разрастается. Деревянные каноэ и небольшие бамбуковые плотики обитателей этого места, позволяют им быстро перемещаться между островами архипелага.
Местные жители (которые называют себя Людьми Раковины), поклоняются существу, которое именуется Тем-Кто-Скрыт-Раковиной, и по слухам обитает в глубине теплых, тропических вод в этой части моря. Правительницей города на сваях является поразительно красивая морская полуэльфийка, жрица Того-Кто-Скрыт-Раковиной. Ей помогают семеро клановых конхов (патриархов). Длинные, зелено-черные волосы, лазурные глаза и загорелая кожа правительницы привлекают множество заинтересованных и восхищенных взглядов, но Анамориика игнорирует их. Большую часть времени она наблюдает за тем, чтобы город, торговцы и рыбаки почитали море и всех его обитателей.
У Того-Кто-Скрыт-Раковиной, почитаемого здешними жителями, так же есть враг: огромный кракен, который, следуя местным легендам, обитает в самой глубокой расселине Таласии. В одном из сказаний говорится, что однажды Портико будет уничтожен, и это произойдет тогда, когда кракен проснется и встретится с Тем-Кто-Скрыт-Раковиной в последней битве. Эта битва будет продолжаться много дней, и во всей Таласии будут бушевать ужасные цунами. Следуя все той же легенде, людям будет казаться, что Тот-Кто-Скрыт-Раковиной вот-вот проиграет, пока не появится его старый союзник, мудрый заратан, которому суждено будет изменить ход битвы. Именно это и вызывает беспокойство местных жителей, так как возле Портико уже много десятков лет не видели заратан.
Поблизости скрываются и другие, более обыденные опасности. К примеру, в здешних водах живут и охотятся икситксачитлы. Некоторые молодые воины иногда садятся в свои каноэ и отправляются на охоту за ними, стремясь привлечь к себе внимание или завоевать благосклонность какого-то обитателя Портико. Иногда в коралловых пещерах под городом замечают утопленников, и один рыбак рассказывал о том, что на прошлой неделе видел в окружающих город водах "духа глубин".
Когда молодые рубаки Портико не отягощены какой-либо работой, они доказывают друг другу свою отвагу; причем для них это не просто игра, а жизненная необходимость, так как в море всегда много опасностей. Учитывая то, что жители Портико наслаждаются тропическим климатом, неудивительно, что страшные бури могут появиться из-за горизонта всего за несколько минут,

принося с собой сокрушительные волны и воющие ветра. Благодаря тому, что город построен на крепких сваях, здешние жители могут не опасаться практически ничего, не считая самых суровых штормов, способных снести старые или чересчур большие хижины.
Портико предоставляет пищу и приют странникам, что делает это место идеальным пристанищем для тех, кто был в море слишком долго или просто не научился побеждать качку (или морскую болезнь). Рыба, моллюски и водоросли составляют основу здешнего меню, хотя здесь особенно ценятся сыр, хлеб и шоколад.

Геенна: В Огне

Недавно прибывший сюда прайм как-то раз сказал мне, что Геенна - это не Девять Преисподних, хотя отсюда вполне можно увидеть их. Этот глупец, скорее всего, думал, что это очень смешно, хотя я так и не понял юмора.
-Виссилар, тифлинг, работающий проводником по Нижним Планам

Геенну не зря именуют Четырьмя Очагами. Склоны четырех вулканов этого плана уходят в бесконечность, а их огненные жерла извергают пламя и лаву в окружающую их пустоту. Лава сочится из поверхности Геенны, подобно гною из воспалившейся раны, и глубокие трещины время от времени выпускают на свободу бегущие через них ручьи, постепенно высвобождая огромное давление, присутствующее внутри гор. Исполинские жерла тянутся к небесам через все слои, выбрасывая ввысь раскаленные камни, которые просто не могут больше находится внизу.
Геенну сложно назвать приятным местом.
Сам план представляет собой физическое воплощение жестокости, и те, кто живут здесь, явно не лучше. Здесь любая доброта считается слабостью, а милосердие кажется почти невообразимым. Каждый заботится только о себе, и любой обитатель Геенны, предлагающий помощь, уж точно попросит за неё что-то дорогое.
Именно потому большая часть мироходцев, которые приходят на Геенну, стараются помогать друг другу при любой возможности - они слишком хорошо знают, что в противном случае им не поможет никто. Даже злые рубаки стараются помочь другим странникам, так как это стало уже чем-то вроде обычая. Тем не менее, рука помощи представляет собой еще один метод оплаты - рубака может ожидать помощи со стороны другого знатока только в том случае, если он сам готов оказать её. Даже самые альтруистические мотивы подвергаются искажению из-за самой природы этого плана.
Говорят, что Геенна является одним из самых маленьких планов во всей мультивселенной, и это не так уж далеко от истины. Если другие планы теоретически являются бесконечными, то некоторые считают, что Геенну вполне можно нанести на карту, если у кого-то будет много времени и желание сделать это. Однако большая часть странников советует этим безумцам забыть о подобных идеях; в конце концов, какой смысл во всех этих разглагольствованиях, если их нельзя доказать? И, кроме того, вулканы окружены бесконечной пустотой, которую просто невозможно нанести на карту.

На этом плане нет ни одного ровного места. Практически все здесь скошено на одну сторону, и странник с легкостью может соскользнуть вниз и лететь очень и очень долго, пока не врежется во что-то твердое. Тем не менее, ему лучше надеяться на то, что это произойдет, как можно быстрее - в противном случае, он может сорваться в пустоту. В некоторых местах, темнота бесконечной пустоты, кажется, начинается в нескольких дюжинах футов над головой странника, тогда как в других частях Геенны она находится в нескольких милях над землей. Через пустоту не проходит ни свет, ни звуки, если не считать сумрачного мерцания, исходящего от следующей горы, которая пылает кровавым факелом в темном небе.

Четыре горы являются четырьмя слоями этого плана. Первый слой, Кхалас, является наиболее часто посещаемым. Стикс и другие темные реки несутся через ущелья и расщелины этого слоя, в конце концов, обрушиваясь вниз с высоты несколько тысяч футов. Большая часть водопадов никогда не достигает земли в жидком виде, так как жар, исходящий от гор, превращает воду в обжигающий пар. Тем не менее, говорят, что Стикс на этом плане никогда не исчезает полностью; его ручейки продолжают свой путь под покровом камня, исчезая в расщелинах и проемах, проделанных паром, которых всегда много возле водопадов. Это довольно необычно, учитывая то, что здешняя земля обжигает незащищенные ноги - а незащищенными они считаются даже при наличии обычных сапог. Странник может уберечься от ожогов только при наличии особенной обуви.

Следующий слой, Чамада, является наиболее враждебным. Он покрыт потоками лавы, причем все новые и новые реки лавы появляются здесь ежедневно, выбрасывая огромные глыбы раскаленного камня, угрожающие здешним жителям. Масштабы смертельных лавовых наводнений превышают много сотен миль, и очень немногое может противостоять их огненному напору. Сразу после того, как один из лавовых потоков застывает, поверх него накатывается новый. Это царство боли и страданий, и если странник не будет осторожен, то его мгновенно смоет потоком магмы.

Третий слой именуется Мунготом. Здешняя вулканическая активность в большинстве своем утихла, но это еще не означает того, чтобы на этом слое безопаснее, чем не предыдущих. Ледяные бури и вьюги бушуют на этой горе, но состоят они не из обычного снега. Зола, объединившаяся с водами древних рек, породила кислотные бури, которые могут сорвать плоть с костей каждого, кому не повезет оказаться в одной из них. Это так же слой, где находится королевство Ловиатар, Владычицы Боли. Её последователи радостно толпятся вокруг дворца своей богини, подставляя спины под удары её кнута, который сжимают суровые и холодные руки.

Последним слоем Геенны является Крангат, мертвый вулкан. Все здешнее тепло давно уже растворилось в пустоте, и потому теперь это земля смертельного холода и замерзающих просителей. Жить здесь практически невозможно - даже в пещерах, расположенных внутри горы. В этом месте царит абсолютная тьма; единственный свет, который загорается здесь, приходит на Крангат вместе с мироходцами. Говорят, что в глубине горы живет бог орков, Шаргас, покровительствующий тьме и болезням, и отправляющий своих прислужников нести смерть, отчаяние и эпидемии.

Путешествие между слоями Геенны осуществляется с помощью порталов, расположенных в пещерах под каждой из гор. Эти порталы, которые достаточно сложно найти, являются единственными дорогами, ведущими на различные

слои этого плана - хотя зачем страннику спускаться ниже (да и вообще отправляться на Кхалас) - понять очень и очень сложно.
Самыми известными обитателями этого плана являются юголоты. Они славятся своей ненавистью ко всему доброму, и готовы пойти на все для того, чтобы уничтожить искры добра в любом рубаке. Они могут быть такими же яростными, как и танар'ри, вместе с тем столько же расчетливыми, как и баатезу, и потому многие считают, что юголоты являются еще более злобными, чем две этих разновидности демонов вместе взятые. Так как юголоты не обращают внимания на жалкие определения закона и хаоса, они полностью осознают все те возможности, которые предоставляет им чистое, незамутненное зло. Им нельзя доверять, и любой глупец, который надеется заключить с ними сделку должен хорошо запомнить следующее: Они держат слово до тех пор, пока это удобно для них, если, конечно же, у странника нет *Книги Удержания*, после чего они избавятся от него с такой же легкостью, с которой смертные расстаются со сломанными игрушками.
Естественно, здесь живут и другие существа, но ни одни из них не являются такими же опасными, как юголоты. Сласреты, состоящие из гротескных червей, живущих на этом плане, парят в пустоте в поисках добычи. Они являются быстрыми и незаметными, и рубака обычно до самого последнего момента не догадывается о том, что кто-то на него охотится. Патрули танар'ри и баатезу сражаются здесь, так как Кровавая Война и не думает стихать. Что же насчет фракций, то они избегают этого плана, как огня; создается впечатление, что здесь явно не слишком-то безопасно, особенно для них.
Магия изменяется здесь так же, как и на всех остальных Нижних Планах, так как все положительные результаты заменяются чем-то негативным. В частности, на Геенне гораздо сложнее использовать заклинания, связанные с очарованием, так как природное уродство этого плана подрывает мощь всей этой школы. С другой стороны, заклинания, которые вызывают суровые и жестокие последствия, полностью отвечают этому плану и оказываются сильнее, чем предполагалось.

Достопримечательности

Несмотря на свою очень негостеприимную природу, Геенна все еще содержит множество мест, которые привлекают внимание любопытных мироходцев. Дворец Падающих Слез Сун Цзянь является раем для воров, так как именно здесь на огромном рынке продаются предметы, похищенные из самых различных уголков мультивселенной. Говорят, что где-то в здешних горах находится могучая цитадель знаний, принадлежащая арканолотам. Летающий город-сфера Нимикри по слухам так же может предложить странникам весьма любопытные товары. А город, именуемый Предвестием, притягивает мудрецов с различных планов, желающих изучить его странные, запутанные улицы.

Фо Линг По
(Город)

Возле одного из многочисленных водопадов Кхаласа находится город призраков, именуемый Фо Линг По. Он окружен саваном горячего тумана, порожденного одним из истоков Стикса, который катит свои ядовитые воды через этот слой. Однако, ходят слухи о том, что в действительности этот поток

чист, так как весь яд из его вод был выжжен лавой. Некоторые странники даже рассказывали о том, что воды этой реки очищали их от старой ненависти и отвратительных желаний, и они отправлялись туманным берегам шумящего здесь водопада, чтобы увидеть истоки этой реки.
Город построен в восточном стиле, и здешние покатые крыши и изящные улицы придают окутанному туманом городу загадочность и призрачность. В городе царит странное, почти благоговейное молчание; странники чувствуют, что они не должны нарушать царящий здесь покой или, хотя бы, говорить шепотом, пока они находятся в стенах Фо Линг По. Только шум далеких вулканических извержений и тихие капли воды, падающие с высоких крыш, нарушают стоящую здесь тишину. Туман приглушает даже звуки шагов.
Фо Линг По сосредоточен на форме, а не на функциях. Огромное кладбище находится прямо в центре города, и именно живут местные жители. Каждый день они поднимаются из своих гробниц в один и тот же час, и выходят в город, возводя новые дома или украшая уже существующие здания. Они очень редко говорят, причем даже со странниками, предпочитая, чтобы за них говорили их татуировки.
Все дело в том, что на теле каждого из них вытатуирована вся история их жизни. Татуировки растут и изменяются с каждым новым днем, отображая мысли и деяния того, кому они принадлежат. Тем не менее, следует предупредить заинтересовавшихся этим странников: Тот, кто остается в этом городе слишком долго, заканчивает так же, как и здешние жители - он теряет волю к жизни, и на его теле появляется вся его биография, открытая глазам каждого встречного.
Этим городом управляет знаток, которого зовут Т'у Риен. Он является единственным жителем Фо Линг По, на теле которого нет татуировок. Некоторые говорят, что он питается историями здешних жителей, и что именно потому он лишен своей истории. Т'у Риен очень быстр и не любит молоть языком попусту, и при этом не боится браться за кинжал в том случае, если у него возникает подобная необходимость. В его улыбке всегда есть что-то резкое и неприятное, и когда странник говорит с Т'у Риеном, ему постоянно кажется, будто тот оценивает его сильные и слабые места.
Известно множество историй о том, что путешественники исчезали после встречи с этим человеком. Конечно же, все это - обычные истории. Нет никаких доказательств того, что он в чем-то виновен…да и если бы они даже были, то кто бы обвинил его в этом?
В случае каких-то неприятностей, город может выставить достаточно большое количество воинов. Несмотря на кажущееся апатичным поведение здешних жителей, в их сердцах пылают глубокие страсти, и они готовы уничтожить любого, кто посмеет угрожать их образу жизни. Многие из них являются мастерами боевых искусств, способными сокрушить своих противников несколькими ударами руки или ноги. Кроме того, у них есть еще одно дополнительное оружие: Они могут оживлять свои татуировки, и отправлять различные образы сражаться на их стороне. Единственная проблема состоит в том, что если татуировки умирают, то вместе с ними умирают и воспоминания, связанные с ними. И потому жители Фо Линг По бросают свои татуировки в бой только в самых крайних случаях.
Местные жители прекрасно разбираются в резьбе по дереву и по камню. Хотя на Геенне не очень много деревьев, эти рубаки научились изготовлять из древесины практически все, что угодно. К сожалению для большинства

путешественников, местных жителей не слишком-то интересует продажа результатов своего труда за деньги. В обмен на свои товары они просят нечто гораздо более неуловимое, но от этого не менее дорогое – например, воспоминание о первом поцелуе, прикосновении к шелку или чисто вымытой коже. И как только сделка будет заключена, воспоминания мгновенно пропадают из разума странника.

Расселина Хулгиса

(Место)

В Мунготе есть только замерзший снег и пылающая лава, текущая по вековечным льдам. Большая часть местных жителей считает это достаточным поводом для того, чтобы жить под землей, держась как можно дальше от наземных опасностей. Но некоторым из них хватает отваги оставаться на поверхности. Именно они основали город, именуемой Расселиной Хулгиса, и теперь там живут самые отважные и выносливые рубаки, которых можно отыскать на этом плане. Невзирая на холод и пылающий лед, они продолжают жить на суровой поверхности Мунгота.
Главным в городе считается суровый рубака, которого зовут Мастером Хулгисом Зинзааром, тифлинг, который готов пойти на все, чтобы этот город продолжал существовать и жить. Говорят, что у Зинзаара довольно горячий нрав, но он старается держать себя в руках. Кроме того, он очень силен, и его тело покрыто множеством шрамов, оставшихся от ледяных осколков, которые пылают возле самой расщелины, в которой и был основан город.
Все дело в том, что этот город построен под одним из огромных выступов утесов Мунгота. Он находится достаточно далеко от края выступа для того, чтобы местным жителям не приходилось беспокоиться о случайном кислотном снегопаде, и здешние жилища построены одно на другом с целью максимального сохранения пространства. Извилистые улочки уходят глубоко в гору, заканчиваясь где-то через милю глухим тупиком.
Тела всех местных жителей покрыты ужасными шрамами, а их кожа сожжена для того, чтобы продемонстрировать всем желающим их выдающиеся мускулы. Но как это случилось? Все дело в том, что им приходится удовлетворять гордость Ловиатар. Они хорошо понимают, что, живя за пределами её владений, они могут оскорбить тщеславие этой богини, и потому они часто посещают пылающие льды и позволяют кислотным бурям уничтожать их тела, называя это "Лаской Ловиатар". Создается впечатление, что это действительно срабатывает, так как до сих пор мстительная богиня ничего не сделала с городом.
Они готовы доказать необходимость этого ритуала всем и каждому. Фактически, большинству гостей города приходится принимать в нем участие. При этом они получают обычный урон от пребывания в кислотной буре, и они остаются изувеченными на всю жизнь (хотя и не так страшно, как те люди, которые живут здесь, так как они делают это постоянно), но, по крайней мере, их не выгоняют наружу нагими без какой-либо надежды вернуться в город. Ритуал проводится каждые семь дней. Если страннику удастся проскочить между двумя Ласками, то он может считать себя счастливчиком.
Помимо того, что здесь можно укрыться от бушующих снаружи штормов, Расселина так же является прекрасным местом для закупки самых различных материалов. Серебро, дерево, металлы, драгоценности - здесь есть все это, и не

только. Жители Расселины используют свою боль ради собственной выгоды и с радостью продают свои услуги за деньги. Плоды их работы хорошо известны среди профессиональных коллекционеров, и многие из них согласны уплатить огромные деньги за возможность получить нечто, что связано со здешними мастерами.
В городе нет милиции; здешние жители привыкли сами смотреть за своими спинами, да и не только за своими. Более того, они с радостью находят и наказывают тех, кто неспособен на это, и испытывают жестокую радость, наблюдая за реакцией тех, кто подвергается Ласке впервые. Местные жители подвергаются ей на протяжении большей часть своей жизни, и хотят, чтобы другие страдали вместе с ними.

Серая Пустошь: Царство Сумрака

Я не знаю. И мне плевать на это.
И мне плевать на то, что тебе это не нравится.
-Мрачный Виарит, проживший на Пустоши шесть недель

Большая часть бедолаг считает, что сердце Нижних Планов - самая низкая точка Великого Кольца - должно быть самым злым местом во вселенной. И основываясь на этом предположении, большая часть искателей опасностей испытывает некоторое разочарование, впервые оказываясь на Серой Пустоши. В конце концов, когда рубаки приходят в место, которое они считают воплощением чистого зла, они ожидают увидеть там откровенную порочность, превышающую даже ту, которая царит в Бездне, и бесконечную развращенность, которая страшнее даже развращенности Баатора. Они ожидают увидеть бойню и залитых кровью несчастных жертв со всей мультивселенной. Ну что ж, если им не повезет выйти из врат прямо на поле боя Кровавой Войны, именно это они и увидят. (При этом они в один миг окажутся в книге мертвых). Но в большинстве случаев они обнаружат только пустошь, где главная опасность состоит в том, чтобы не умереть от скуки. Пустошь представляет собой землю сумерек и обреченности, а не высоких стремлений. Этот план нельзя назвать царством вечных мук, где невообразимые мучения ожидают как невинных, так и преступников. При этом Пустошь не является и местом, где жестокие силы издеваются над своим пешками, передвигая беспомощных и лишенных собственной воли глупцов на некой шахматной доске космических масштабов.
Все здесь серое, и в этом правиле практически нет исключений. За пределами барьеров между слоями и королевствами немногочисленных сил, цвета этого плана варьируются от костяной белизны и до чернильной черноты угля. Яркие цвета, случайно оказавшиеся на Пустоши, меркнут уже спустя неделю или две, причем этот процесс начинается практически сразу же после их появления на этот плане. Но даже потускневшие цвета сияют, подобно маякам в море серости и безжизненности. В конце концов, один взгляд на эти предметы начинает напоминать прямое рассматривание солнца - оно так же ослепляет и губит глаза. Странник может предположить, что если нечто подобное испытывают опытные мироходцы, то местные жители должны реагировать на яркие краски гораздо сильнее. И это действительно так, ибо они вполне могут впасть в ярость, бросаясь на облаченного в яркие одежды чужака, и пытаясь разорваться его на части, хотя при этом они очень стараются не проливать крови - так как

она так же имеет цвет. Другое дело, что при внутреннем кровотечении кровь не видна...
Весь этот план пропитан постоянной депрессией, и она воздействует на души каждого, кто приходит сюда, независимо от того, планар он или проситель. Все эмоции, которые обычно связывают со счастьем и благополучием, вытягиваются из сердец странников, и на их месте остается только прах и отчаяние. Подобно любым цветным предметам, оказавшимся здесь, Пустошь поглощает и эмоции, и на их месте остается только безнадежная и горькая пустота.
Странник, путешествующий по Серой Пустоши, скорее всего, будет видеть очень яркие сны. Хотя они кажутся приятными, пробуждая былые фантазии и желания, они так же содержат в себе немалую опасность. Все дело в том, что как только странник переживает эмоции, испытываемые в этих снах, он никогда больше не сможет ощутить их. Весь этот план постоянно вытягивает из своих обитателей их желания и их волю, и если рубака ценит свои страсти и чувства, то ему следует остерегаться Серой Пустоши.
Так как Пустошь является центром Нижних Планов, неудивительно, что она заполнена рубаками со всей мультивселенной. Некоторые из них пришли сюда из-за Кровавой Войны; другие оказались здесь, считая это место Меккой торговцев; а третьих просто услышали о том, что это место является воплощением бесконечного зла, и захотели увидеть его своими глазами. Многие из них остаются здесь, теряя всякое желание уходить.
Этот план состоит из трех слоев, каждый из которых обладает своими собственными особенностями, хотя в то же время они очень похожи друг на друга. На первой слое, Ойносе, проходит большая часть всех сражений Кровавой Войны. Это царство израненной земли, дымящихся кратеров и мертвых деревьев. Кроме этого, это земля болезней, ибо гниющие тела жертв Войны образуют здесь огромные курганы, вздымающиеся ввысь. Сам воздух пропитался разложением, и, кроме того, тела, лежащие неподалеку от Реки Стикс, не только разлагаются, но постепенно сползают в эту проклятую реку. Этот слой просто пропитан самыми различными болезнями, и странник должен понимать, что он практически в любом случае подхватит здесь то или иное заболевание.
Второй слой именуется Нифльхеймом, и был назван так по имени зала самой известной его обитательницы: Северной богини, которую зовут Хель. Это слой густых туманов и сосен, на котором нет тех болезней, которыми так известен Ойнос. Практически весь этот слой зарос густым кустарником, и очень напоминал бы обычный праймовый мир, если бы не безжалостная серость. Говорят, что в деревьях и кустах скрываются души просителей, которым не удалось сохранить ни единой частички своей прежней личности. Прохладный туман ограничивает видимость на этом плане менее чем ста футами. Кроме того, туман не только приглушает все запахи и звуки, но и препятствует использованию стрелкового оружия. Здешний ландшафт является несколько более неровным, чем ландшафт Ойноса; на пути рубак постоянно возникают крутые утесы и глубокие расщелины, испещряющие весь этот слой.
Третий слой называют Плутоном. Он очень напоминает предыдущие два, и царящая здесь серость придает всему на этом плане однообразность. Тем не менее, главное отличие Плутона состоит в том, что здесь растут ивы, тополя и оливковые деревья. Все они умирают из-за отсутствия заботы. Это лишь добавляет мрачности данному месту, и потрескавшийся гранит вместе со

случайными скульптурами, периодически встречающимися здесь, никак не влияют на общее впечатление.
Несколько разновидностей живых существ скитаются по Серой Пустоши, причем всех страннику лучше избегать. Во-первых, это силы: Боги Серой Пустоши в большинстве своем отвечают за смерть, болезни и отчаяние. Они очень печальны, большую часть времени наблюдая за мертвецами, и пропитаны все тем же медленным увяданием, которым так печально известна Пустошь. Вряд ли они сделают что-то страннику или для него, но они будут защищать свои королевства и сферы влияния. Лучше не пытаться обмануть бога смерти, хотя, конечно же, всегда найдется один или два глупца, которые попытаются сделать это.
Кроме того, есть еще и юголоты. Большая их часть ушла на Геенну, но самые могучие из них остались в башне на этом плане и отказываются покидать её. Ходят слухи о том, что тот, кто контролирует башню, контролирует и Ойнос, первый слой Пустоши, и что юголоты не собираются отдавать главное поле боя Кровавой Войны просто так.
Конечно же, на первом слое странник должен остерегаться встречи с ордами танар'ри или баатезу. Они ведут кровавую битву за превосходство одного образа жизни над другим, и в данный момент достигли почти идеального равновесия сил. Именно потому они вовлекают в Войну всех, кого только возможно, надеясь, что чаша весов, рано или поздно, склонится в их сторону.
Практически постоянно на первом слое присутствуют и ларвы, злобные души злых глупцов, превращенные в безмозглых червей. Ночные карги собирают их в целые стада, после чего продают могучим обитателям планов. Ларвы являются валютой Нижних Планов, так как для чего-то другого они просто не нужны. Они могут со временем стать демонами, но, скорее всего, их используют в качестве магических компонентов или жертв для какого-то колдовского ритуала.
На ступень выше находятся хордлинги. Говорят, что во вселенной нет двух одинаковых хордлингов, хотя их так много что проверить это просто невозможно. Они практически всегда бушуют на просторах Серой Пустоши, так как это все, на что они способны. Хордлинги никогда не уничтожают себе подобных, но большую часть оставшихся существ ждет весьма неприятная судьба. Некоторых они отпускают, тогда как на других набрасываются без предупреждения. Одна из школ философской мысли считает, что хордлинги в действительности являются просителями, которые были настолько извращены своей собственностью ненавистью, что мутировали в этих существ - их внутренняя ненависть перешла во внешнее уродство. Так как каждый проявляет свою злобу по-разному, то и их внешний вид отличается завидным разнообразием. Если это так, то странник может восхититься упорством, с которым эти просители цепляются за свою ненависть; возможно, это все-таки лучше, чем полностью раствориться в бесконечном отчаянии Пустоши.
Последнюю группу обитателей этого плана составляют ночные карги. Никто не знает, кто они, и откуда пришли, но создается впечатление, что всем обитателям мультивселенной хорошо известно, что они делают сейчас. Проблема состоит в том, что знатоки до сих пор не могут прийти к единому мнению относительно этого вопроса. Некоторые говорят, что карги являются воплощениями человеческих грез, которые пришли во вселенную для уничтожения грез неудачников. Другие считают, что карги являются обычными торговцами Нижних Планов, продающими и покупающими то, что нужно другим. Тем не

менее, находятся и такие странники, которые заявляются, что карги являются преобразившимися ларвами, что объясняет их способность превращать различных бедолаг в этих отвратительных существ. Тем не менее, это всего лишь предположение - главное то, что карги являются весьма неприятными старухами, обладающими способностью сделать знатока тем, кем ему становиться совсем не хочется.
Кроме того, здесь довольно часто встречаются кошмары, причем не только в виде дурных снов. Несколько фракций иногда связывают с этим планом, хотя ни одна из них не соглашается признать это. Хранителей Праха привлекают боги смерти, тогда как Безрадостные приходят сюда для того, чтобы прикоснуться к безнадежности, которой пропитан весь этот план.
Магия на Серой Пустоши подвергается нескольким уникальным изменениям. Как можно было ожидать, заклинания, которые творят добро, просто не действуют здесь. Предсказания отравлены печалью, и говорят, что странник, использующий подобные заклятья, только навлекает на себя отчаяние. Очарования не действуют здесь в большинстве случаев, но если они все же срабатывают, то результаты оказываются просто поразительными. Они выводят странника из состояния скорбной задумчивости, возвращая ему его надежды и желания, которые подобно быстрому потоку вливаются в его тело. Он испытывает огромную благодарность к заклинателю до тех пор, пока действие заклинания не превращается; после этого, он начинает испытывать к нему такую же огромную ненависть, считая заклятье некой разновидностью манипулирования. А затем он впадает в еще более глубокую депрессию, если, конечно же, его не удается быстро увести с плана.

Достопримечательности

Несмотря на том, что это место в большинстве своем представляет собой царство мрака и рока, здесь все еще остается несколько мест, которые вполне достойны визита мироходца. Среди них - Опустошительная Башня Кин-Ойна, где юголоты плетут свои интриги; город, именующийся Смерть Невинности, расположенный среди лесов Нифльхейма, жители которого несмотря ни на что сохраняют надежду; королевство Гадеса, где живут великие герои и давно уже умершие короли; живой город Корпус; Аннвн, королевство кельтского бога смерти; и Нифльхейм, королевство Хель, населенное павшими героями и безвестными крестьянами.

Камни Страданий
(Место)

Если Пустошь вытягивает эмоции из каждого бедолаги, который приходит сюда, то куда девается вся эта энергия? Некоторые заявляют, что она просто растворяется в серости, чтобы исчезнуть навсегда. Но другие рассказывают об исполинских мраморных обелисках, вздымающихся в небо Пустоши, и разбросанных по её поверхности без какого-либо порядка или смысла. Эти обелиски, по слухам, притягивают эмоции, вытягивая их из странников и, затем, поглощая. А некоторые вообще заявляют, что эти обелиски являются основой Серой Пустоши, и единственным, что поддерживает единство этого плана. Считается, что на каждом слое находится как минимум один подобный обелиск, хотя их вполне возможно может существовать больше.

Высота каждого обелиска достигает 1,000 футов, и все они кажутся очень и очень старыми. Они в равной степени являются гордыми и зловещими, вызывая ощущение огромной древности, причем настолько сильное, что любой рубака, который приближается к ним, начинает испытывать легкую дрожь. Они покрыты рунами, размеры которых превышают человеческий рост, и которые не может прочитать ни один из ныне живущих. Время от времени, руны вспыхивают алым светом, напоминая огонь в сухом лесу, и монумент начинает дрожать, как будто бы он был переполнен силой. В других случаях, руны испускают синеватое сияние, заливая неровным, холодным светом землю вокруг обелиска.
Те странники, которые профессионально изучают подобные вещи, заявляют, что эти обелиски постоянно или поглощают энергию из определенного источника, расположенного на плане, или наоборот испускают её. Хорошо известно, что на того, кто стоит возле обелиска, когда он сияет алым, обрушивается волна слабости и отчаяния, и он переживает самые скорбные моменты своего прошлого и ему кажется, что это продолжается целыми днями. Когда в его голове наконец-то проясняется, он обнаруживает, что стоит на коленях, держась руками за голову и рыдая так, если бы его сердце было разбито. Когда руны светятся синим светом, странник чувствует, как его окутывает облако силы, пробуждая в его душе огонь. Иногда обелиски возвращают жизнь и, что самое главное, смысл жизни тем, на кого подействовала Пустошь, тогда как в других случаях они похищают все это, лишая рубак малейшего шанса воспротивиться происходящему.
Считается, что некто (или нечто) использует обелиски для сбора силы, пределы которой невозможно себе вообразить. Следуя этой теории, странник, оказывающийся в области воздействия обелиска, получает только частичку поглощенной ими силы. Если это так, то тот, кто владеет этими обелисками, обладает властью, превышающей ту, которой владеют многие боги - и этот "кто-то" уж точно является силой, с которой стоит считаться.

Город в Центре
(Город)

Всем известно о том, что Серая Пустошь состоит из трех слоев. Тем не менее, большая часть странников не знает того, что здешние слои расположены не в прямой последовательности, как на других планах - существует место, где все они соприкасаются. И этим местом является Город в Центре.
Как и все на этом плане, он представляет собой странную смесь жестокости и изысканности, которая щедро сдобрена тоской, которой славится Серая Пустошь.
Этим местом правит тифлинг, в жилах которого, судя по всему, течет немало крови юголотов. Он является высоким и бледным, и его лысая голова мягко сверкает всякий раз, когда на неё падает свет. Его зовут Дэнди Вилл, и по слухам он держит в своих изящных, ухоженных руках огромное количество власти. У него мягкий, грудной голос, который он практически никогда не повышает. Вилл является не просто коварным и скользким - он еще и достаточно энергичен, что является истинной редкостью для обитателя Пустоши.
Говорят, что каким-то образом городу удается сопротивляться апатии, которая царит на Пустоши. Неизвестно, так это или нет, хотя умный странник мог бы

решить, что то, что находится в центре чего-то должно быть наоборот более подвержено общему воздействию. Тем не менее, жители города действительно выглядят живее, чем другие обитатели этого плана, хотя и среди них попадаются несчастные, которые глядят на мир мертвыми и опустевшими глазами.
Сам город представляет собой странную смесь всех трех слоев. Он разделен на три равных части, напоминающих три куска пирога, каждая из которых связана с центром города. При этом каждый из районов отделен от двух других невидимой линией (хотя часть, связанная с Ойносом, вдобавок ко всему, еще и отделена стеной, в которой всего двое ворот - стражи не хотят, чтобы по городу распространились всевозможные болезни), которая, при этом, является вполне ощутимой. Когда странник пересекает линию, он сразу же понимает это, чувствуя нечто вроде изменения в воздухе. Каждая часть этого окруженного стенами города обладает собственными вратами, ведущими к внешнему миру - эти врата открыты всегда, за исключением особенно неприятных битв Кровавой Войны, когда город закрывается надежнее, чем денежная кубышка скряги.
Часть Города в Центре, связанная с Ойносом, является засушливой и безводной, и здесь растет очень мало растений. Хотя здешние улицы являются прямыми и широкими, постоянно создается впечатление какой-то дряхлости и старости, как если бы они вот-вот должны превратиться в прах. Здешние здания в основном представлены самыми различными хижинами и халупами, состоящими из различных обломков и материалов которые в изобилии можно найти в кучах мусора, устилающих этот район. Только самые бедные жители Города в Центре живут здесь. Болезни, которые бушуют на Ойносе, присутствуют и здесь, хотя в стенах города они не столько опасны и заразны. Странник, который хочет попасть в другую часть города, должен сначала пройти карантин - просидев день в стерильной, серой палате в полном одиночестве.
Район, связанный с Нифльхеймом, выглядит несколько лучше. Он напоминает скромный город поселенцев, где между сражениями отдыхают воины или же удовлетворяют свою жажду лесорубы. Все в этой части города построено из дерева, и множество плотников готовы сделать все, что только пожелает рубака. Таверны и гостиницы в изобилии представлены здесь. Кроме того, здесь так же находится основной рынок Города в Центре; он заполнен торговцами, которые предлагают самые различные товары. Практически повсюду делается бизнес, во всяком случае, это касается обычных бедолаг.
Фактически это район рабочих, место, где чаще всего встречается честный труд и простая, звериная ненависть. Здесь мало скрытности и коварства - если кто-то хочет кому-то навредить, то он просто ударит своего противника или воткнет ему нож в живот, не задумываясь над различными ухищрениями.
Тем не менее, ничто из вышеописанного не относится к той части города, которая связана с Плутоном. Это царство мраморных и гранитных зданий, построенных из живого камня, которому придавали форму лучшие ремесленники, стремящиеся удовлетворить все пожелания знатоков, живущих внутри. Это район высшего класса, денег и власти. Здесь очень много банков и богатых торговцев, и каждый из здешних жителей стремится напустить на себя как можно больше высокомерия, чтобы отпугнуть тех, кто ниже его.
Это место можно назвать жилым районом, но живут здесь люди абсолютно отличные от тех, которые обитают в районе Нифльхейма. Они является скрытными и коварными, и каждое их движение несет в себе какой-то смысл.

Они ведут великую игру политики и богатства, и они могут использовать всех, кого только можно для того, чтобы сделать свой ход в этой игре.
Дворец Дэнди Вилла расположен в центре города, который является фокусной точкой трех слоев; это монумент силе его воли (если это можно назвать так) и его способности сохранять единство этого города. Хотя он был построен еще очень и очень давно, Вилл занял этот дворец и не собирается прислушиваться к каким-либо противоречащим этому аргументам.
Во дворец Вилла можно попасть через врата, ведущие туда из каждой части города, но при этом необходимо учитывать то, что за воротами бдительно наблюдают. Каждый, кто хочет попасть туда, обязан назвать свое имя, дело, по которому он хочет видеть правителя города, и назначить время встречи. Небольшая взятка обычно ускоряет этот процесс, но в любом случае он вряд ли займет меньше недели.
Дворец является изящным и приятным, хотя огромные клинки, торчащие из стен, указывают на то, что не каждый глупец сможет покинуть это место живым. Ходят слухи, что внутри этого места находится исполинский обелиск, из которого Вилл черпает свою силу, но центр дворца закрыт для всех, даже для стражей.
Милиция Города в Центре состоит как из демонов, так и из смертных. В рядах милиции состоят юголоты, как, впрочем, и баатезу с танар'ри. Как ни странно, никто из них не занимает там руководящих позиций, и не слишком-то горюет по этому поводу. Ходят слухи о том, что все это дезертиры с полей Кровавой Войны, которые хотят залечь где-то на дне. Люди, полуэльфы и тифлинги, составляющие оставшуюся часть стражи, являются закаленными и умелыми ветеранами, которые ожидают беспрекословного повиновения их приказам. Тем не менее, это происходит не всегда, и стражники имеют право отправить любого непокорного глупца в книгу мертвых. Большая часть здешних жителей знает это, и потому они предпочитают выполнять то, что говорят им стражи.
Самым приятным в этом городе является его местонахождение. Фактически Город в Центре является идеальным местом для тех странников, которые хотят быстро передвигаться по Пустоши. Они не должны утруждать себя тяжелыми странствиями по Иггдрасилю или Горе Олимпу, как, впрочем, и поисками портала, ведущего с одного слоя на другой. Именно потому, Город в Центре является прекрасным торговым городом; из-за того, что через него старается пройти каждый странник, здесь очень много экзотических вещей, и еще больше вполне обычных, но от этого не менее полезных товаров. Торговля является одной из основ существования этого места.
Как ни странно, за проход через город не берут платы. Вместо этого, сам город построен так, чтобы как можно быстрее пропускать через себя отряды путешественников и авантюристов. Все это заставляет задуматься над тем, для чего же в действительности был построен Город в Центре. Нет ли какой-либо духовной платы за то, что путешественники получают возможность перемещаться по Пустоши столь быстро? Нет ли случайно во дворце чего-то, что незаметно похищает у всех, кто проходит через город что-то очень важное и ценное? В действительности это неизвестно никому, но кто мешает хорошенько поразмыслить на эту тему?